«Nightmare Creatures 2 : un jeu sang pitié pour les psychopads !»

Dreamzone

N°12

n°1 en Europe - 100% indépendant

MDK 2

Le grand retour de Kurt Hectic

Baston 2D/3D

Le choc des titans
DOA2, Marvel Vs. Capcom 2,
KOF'99 Evolution

Tokyo Game Show 2000

Les meilleurs titres du salon en images

L 9578 - 12 - 35,00 F

Canada 10,95 $ Belgique 230 Fb, Suisse 9,5 Fs, Martinique-Guadeloupe-Guyane 32 F

SOMMAIRE

Courrier P4


News P8


Reportage P32


Jeux prévus P40


Work in progress P42


Tests P55


Tips P109


Internet P112


Le coin du pécé P114


Neo Geo Pocket P120


Arcade P122


Cinéma P126

Dvd P128


Je ne suis pas là !

Chers lecteurs, je m'appelle Gérard (Gégé pour les intimes) et j'ai été chargé par le rédacteur en chef du magazine de vous faire savoir qu'il n'y aura pas d'édito ce mois-ci. Vincent a décidé de prendre quelques jours de vacances au soleil. Il vous donne donc rendez-vous au mois prochain pour un numéro tout chaud. Il m'a également demandé de transmettre les messages suivants à la rédaction :

El Tuco, arrête d'»envoyer comme une bête» et balance plutôt tes textes en correction. En cas de bug, appelle la hot-line de Microsoft. Si tu te connectes sur www.ducul.com, mets-moi de côté les vidéos de Carrie Westcott et Alley Baggett...

Patrick, tu trouveras plein de textes à corriger sur le serveur. Ceux d'El Tuco sont bourrés de fautes. Fais-y gaffe, merci.

Seba, pourrais-tu commencer à réfléchir à la rubrique «Pécé» du prochain numéro ? Et cesse de souffler, s'il te plaît !

Neo Alex : refile toutes les daubes qu'on recevra à To-Y, le nouveau pigiste. Ca fera toujours ça de moins à nous taper.

Pour les maquettistes : Saxo, laisse tomber SoulCalibur et fais toutes les corrections comme indiqué sur les sorties papier.

Dis à Hervax de s'énerver un peu, sinon il sera privé de bière lors de la prochaine soirée chez moi.

Il m'a demandé d'ajouter qu'il essaiera de penser à vous entre deux rayons de soleil. Et si le bouclage se passe mal, ne l'appelez surtout pas !

Gégé



3 ter, rue d'Arsonval - 75015
Tél : 01.40.64.06.60
Fax : 01.40.64.06.59

Directeur Général
Directeur artistique
Franck CHEMLA
Directeur financier, administratif et de la publication
Jean-Marc CHEMLA
Directeur commercial
Laurent AMAR
Rédacteur en chef
Vincent MAULON

Rédacteurs
Alexandre FAURE, Sebastien LEMEE, Cédric MELON, Hervé BONNOT, To-y
Responsable maquettiste
Sayaphone SITHIMOUNGKOUN
Réalisation P.A.O
Saxo, Hervé PÉCOME, Hervé BALÉDENT et Serge Bianchi
Correcteur
Patrick SALMON

Illustration
William RAVIN

Impression
MAGNUM (77)
Distribution
MLP
ISSN
N°0302 K 79439

COURRIER

Et voilà, la sortie de la PlayStation dans les magasins d'import français vient de donner le coup d'envoi d'une guerre qui promet de faire encore de nombreuses victimes (mais non Seba, je ne parle pas de toi !). La preuve, vos lettres abordent toutes d'une manière ou d'une autre la nouvelle bécane de Sony. Vos questions sont nombreuses, ainsi que vos coups de gueule (calmez-vous un peu, vous êtes en train d'exciter ce malheureux Tuco). Pour l'heure, je peux vous dire que l'avenir s'annonce riche en surprises : la sortie l'année prochaine de la X-BOX (plaisantez pas, Seba est de nouveau parti vent du cul pour essayer d'en dégoter une avant tout le monde !), les premiers jeux de la Dolphin enfin dévoilés (bon, ça va Tuco ! Arrête un peu de te moquer de ce malheureux Nintendo) et l'arrivée de la première simulation de salon de coiffure sur Dreamcast (reviens, Vincent, je plaisantais !). On ne va pas s'ennuyer, c'est une certitude. Pour l'heure, je vous conseille d'aller jeter un oeil aux tests de MDK 2 et Dead or Alive 2, vous ne serez pas déçus !

Neo Alex

LE COUP DE GUEULE DU MOIS

Salut à toute la grande équipe de Dreamzone
C'est la première fois que je me sens obligé de vous écrire pour pousser un gros coup de gueule vis à vis de tous les détracteurs de cette fabuleuse machine qu'est la Dreamcast. Ce coup de gueule, je souhaitais le partager avec votre magazine, car je pense avoir trouvé chez vous des gens sensés et raisonnables qui n'ont pas banni de leur langage le nom de Sega. Autour de nous, on entend parler que de Sony et de sa fameuse PlayStation 2, et plus personne ne semble s'intéresser aux softs de la Dreamcast. Pourtant, quand on voit tourner des jeux comme Sega GT, Shenmue, Resident Evil : Code Veronica ou Rayman 2, on a du mal à croire que des gens puissent encore critiquer de telles productions. Moi, je dis STOP ! Réveillez-vous bande de minables, vous avez devant vous une console aux capacités graphiques incroyables. D'accord, la PlayStation 2 sera une merveilleuse console, mais aujourd'hui, les joueurs dignes de ce nom se doivent de posséder une Dreamcast, car devant nous, nous avons tout simplement le rêve que tous les jeunes joueurs que nous étions attendions sans vraiment y croire. Une machine capable de nous offrir de nouvelles sensations (Resident Evil : Code Veronica en a fait pleurer plus d'un) et les amoureux de jeux d'arcade comme moi sont aux anges devant tant de bonheur vidéoludique. Il n'y a pas de doute, la Dreamcast est une bécane est une bécane de rêve. Encore une fois, Sega ouvre le bal et montre à ses concurrents le chemin à suivre. Mais demain sera mise en vente sur le marché une certaine PlayStation 2, et si cette dernière, par la naïveté de certains joueurs arrive à ses fins, elle fera disparaître la plus grande des marques : Sega. Si cela arrivait, alors je n'aurai qu'une seule chose à espérer : PLUS JAMAIS SONY !
Merci encore pour votre magnifique magazine et n'oubliez jamais que Sega, c'est plus fort que toi !

Vincent

J'aime pas les comparatifs

Salut les Zonards de rêve...
Je vous écris pour vous adresser quelques critiques. Mais tout d'abord, BRAVO, pour vos superbes couvertures, votre mise en page soignée et claire, et pour votre humour. Maintenant, j'aimerai savoir qui parmi vous ne cesse de comparer la Dreamcast avec une simple PlayStation dans ces tests ?
Ah, je ne sais pas si d'autres testeurs de la rédac' se permettent ce genre de comparatif, mais moi, j'adore ça ! Il n'y a qu'en comparant que l'on évolue. Heureusement que les programmeurs de Sega regardent ce que font leurs concurrents, sinon... Ensuite, désolé de te décevoir, mais la PlayStation n'est pas une «simple» console, c'est avant tout la console de salon la plus vendue au monde.

C'est à mon avis dévalorisant pour Dreamcast, il faut comparer ce qui est comparable. Une Subaru n'aura jamais sur PlaySation la finesse d'une Subaru sur Dreamcast. Sa concurrente directe est bien la Play 2. Alors, j'attends...
Eh bien, tu peux attendre longtemps mon pauvre Fred car, visiblement, tu n'as pas tout compris. Lorsqu'une console sort sur le marché, ses concurrentes directes sont toutes les consoles encore en vente à ce moment là. On ne juge pas uniquement une bécane sur sa puissance technique, mais aussi sur ses ventes.

Deux petites questions avant de vous quitter :
1- Pensez-vous que le lecteur DVD se placera sous la Dreamcast ?
Je te répondrai le jour où les techniciens de Sega japon auront commencé à travailler dessus.

2- King of Fighters, c'est sympa, mais Metal Slug, c'est encore mieux ! Alors, à quand un Metal Slug sur Dreamcast ?
Pas pour l'instant, malheureusement. A une époque, de fortes rumeurs prévoyaient la sortie de Metal Slug X sur la console de Sega. Depuis, on sait que SNK s'apprête à le lancer sur PlayStation et que l'éditeur japonais développe actuellement un Metal Slug 3 pour les salles d'arcade.

Enorme merci pour votre mag !

Fred AREA 303



Une petite envie de RPG ?

Salut à toi Neo Alex et à tous les Zoneurs
Tout d'abord, bravo pour votre superbe magazine, qui est, à mon avis, le meilleur magazine consacré à la Dreamcast. Je ne l'ai découvert qu'au N°8, et je l'adore. Je n'ai pas encore acheté de Dreamcast car j'hésite entre elle et la PlayStation 2. Cette dernière a fait un carton lors de sa sortie au Japon, mais j'ai un faible pour la Dreamcast. Alors, que me conseillez-vous ?

D'abord, je tiens tout de même à te rappeler que la Super Famicom et la première PlayStation s'étaient nettement mieux vendues au Japon au début de leur carrière. Ensuite, je ne peux que te conseiller d'interroger ton entourage pour prendre en compte un maximum d'opinions différentes. Enfin, je te dirais que le mieux à faire pourrait-être d'acheter les deux consoles. Elles proposeront toutes les deux de grands jeux d'ici quelques mois. Pour l'instant, ma préférence va plutôt à la Dreamcast. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'elle dispose d'une vingtaine de magnifiques jeux alors que la Play 2 ne possède pour l'instant qu'un sympathique Ridge Racer 5 (moins beau que Sega GT et surtout, moins impressionnant que l'étonnant Ridge Racer 64 sur Nintendo 64). Si Sony souhaite vraiment sortir la PlayStation 2 en Europe pour la rentrée, ils ont intérêt à en mettre un coup. Non, moi, le concurrent que je surveille vraiment d'un oeil intéressé, c'est la fameuse X-BOX de Microsoft.

Place à quelques questions :
1- Comme Vincent l'a dit dans Dreamzone N°10, la Dreamcast est un petit PC. Alors, pourra-t-on brancher une imprimante et aussi jouer à certains jeux PC ? Peut-on changer certaines pièces de la console (ex: le modem qui est trop lent) ?

Il n'y a aucune imprimante prévue pour l'instant. Pour ce qui est du changement de pièce, désolé, mais rien ne semble indiquer des possibilités de remplacement (mais là, franchement, je préfère ne pas trop m'avancer).

2- Pourquoi y a-t-il si peu de bons jeux comme Soul Calibur, Sega GT, Resident Evil: Code Veronica et autres Shenmue (pas encore en France !) exploitant les capacités de la console ?

Là, tu poses une question qui sera souvent revenue sur toutes les lèvres des joueurs ces dernières années. Seuls les possesseurs de PlayStation peuvent se targuer d'avoir oublié de la poser ces trois dernières années. A chaque nouvelle console, les joueurs s'interrogent en se demandant pourquoi il n'y a pas plus de jeux de courses ou d'aventure, en regardant d'un oeil envieux la concurrence. Donc, tout ce que je peux te dire, c'est d'être patient. Dans les mois à venir, on attend des merveilles comme Daytona USA 2, Ferrari F-355 Challenge, MDK 2, Ecco : Defender of the Future, Virtua Tennis, SNK Vs. Capcom, Half-Life, Eternal Arcadia, Phantasy Star Online... Je ne pense pas que tu t'ennuieras beaucoup cette année.

3- Quel est le premier jeu du même genre que Final Fantasy VIII à sortir sur Dreamcast?

Le premier RPG à sortir en Europe sur Dreamcast devrait être Evolution (au demeurant assez moyen). Pour le reste, il faudra se montrer patient en attendant surtout les sorties de Silver (avant l'été pour l'Europe), Eternal Arcadia et Grandia II.

4- A quand un Toca Touring Car, un Moto Racer, un Cool Boarders, un Oddworld ou même un jeu comme Metal Gear Solid sur Dreamcast ?

Pour Toca Touring Car, garde l'espoir (Codemasters ayant signé pour développer plusieurs jeux sur Dreamcast). En revanche, tu peux abandonner l'idée de voir débarquer un Oddworld ou un Metal Gear Solid sur Dreamcast (les suites de ces deux magnifiques titres étant prévues sur Play 2). Enfin, je te rappelle qu'un volet de Cool Boarders est sorti sur Dreamcast sous le nom de Snow Surfers (voir Dreamzone N 7).

5- Est-ce que Resident Evil 3 : Nemesis sur PlayStation est le même jeu que Resident Evil : Code Veronica sur Dreamcast ?

Non, Code Veronica n'a rien à voir avec l'excellent Resident Evil 3 de la PlayStation. Ce dernier ne devrait pas connaître de conversion sur Dreamcast (encore que !).

C'est une très bonne idée de faire des concours , comme Deadly Skies. Vous devriez en faire plus souvent.
Salut à tous et tout mon respect à l'équipe de Dreamzone. Longue vie à votre magazine!
Fredo, accro au jeu vidéo

Tu bosserais pas pour Nintendo ?

Salut à toute l'équipe de Dreamzone
Tout d'abord, je voulais vous dire que votre magazine est excellent. J'ai quelques questions à vous poser :

1- A quand la sortie d'un Doom-like sur Dreamcast dans le même genre que Duke Nukem 3D?

Si les concepteurs de Doom-like sont encore peu nombreux à s'intéresser à la Dreamcast, certains grands hits PC du genre verront prochainement le jour sur cette bécane. je pense qu'entre Half-Life et Quake III Arena, tu auras de quoi assouvir tes instincts les plus primaires.

2- Une sortie de Zelda ou de Goldeneye est-elle prévue sur Dreamcast ?

Là, je crois que tu te trompes de console. Zelda et Goldeneye font partie des licences Nintendo et ne sauraient donc être convertis sur une console concurrente. En revanche, je peux te dire qu'un jeu reprenant à la fois le style de Goldeneye sur Nintendo 64 et la licence de James Bond sortira en fin d'année sur Dreamcast. Son nom : The World is not Enough.

3- Je voudrais savoir ce qu'est un Puru Puru Pack?

Sous ce nom un peu barbare se cache en fait un astucieux petit accessoire qui permet à la manette Dreamcast de vibrer.

Pour finir, j'aimerai vous exposer un petit problème que j'ai eu avec mon VM. Après six mois d'utilisation, il s'est mis à ne plus fonctionner, mais des images continuent à s'inscrire sur l'écran. Je me demande ce qui se passe.

Encore une question qui restera sans réponse puisque j'avoue ne pas connaître la cause de la panne de ton VM (eh oui, je suis testeur, pas réparateur ou électronicien !).

Merci d'avance et bonne continuation.
Julian, le Jedi

COURRIER

Moi j'adore Kirsty !

Salut tout le monde !
C'est encore moi, Mickaël. Si je me suis décidé à vous réécrire, c'est pour vous exposer un gros problème. Lorsque je met ma Dreamcast sous tension, le ventilateur ne fonctionne pas. En plus, j'ai acheté ma console d'occasion, ce qui fait que je ne possède ni garantie, ni même un numéro d'assistance technique ! Que faire ? Aidez-moi, je vous en prie !

Bon, pour commencer, je ne te félicite pas d'avoir acheté une Dreamcast d'occasion dans un magasin qui ne propose même pas une garantie de six mois pour un produit de ce type. Ensuite, je te conseille vivement de t'adresser à ce fameux magasin pour tenter de la faire réparer (les réparations seront par contre à ta charge). S'il ne veulent rien faire, essaye donc des magasins parisiens comme Hobby One (leurs tarifs sont plus que raisonnables).

2- Je suis du même avis que kirsty qui vous a écrit le mois dernier, insérer une rubrique Petites Annonces ne serait pas une mauvaise chose.

Et bien, cela fait au moins deux personnes qui en réclament une. Il ne manque plus que 800 demandes et ton voeu sera exaucé.

3- Dans la rubrique Internet, je suis resté scotché devant la Play Net pendant des heures ! Pourquoi ne mettriez-vous pas la Play Net préférée de chaque testeur. Bonne idée, non ?

Je te signale que la ravissante Anna Falci était notre choix à tous le mois dernier. De plus, il est impossible de mettre plusieurs Play Net dans cette rubrique. Tuco ne serait pas content de voir le reste de ses textes relégué au rang de fichiers à effacer.

4- Est-ce que des jeux de «drague» sortiront un jour sur Dreamcast ? Panty Raider fait-il partie du lot ?

Dans ce genre-là, on peut déjà trouver White Illumination au Japon. Cependant, ce style de jeu semble être tombé en disgrâce auprès des joueurs nippons. Ne compte pas voir débarquer Panty Raider sur Dreamcast avant longtemps.

5- Pourra-t-on un jour améliorer la vitesse du modem de la Dreamcast ? Si oui, quand et à quel prix ?

Je ne sais pas du tout ! Mais c'est vrai que ce modem européen pose quelques problèmes. Je renvoie donc la balle à Monsieur Sega dans l'espoir qu'une amélioration puisse survenir dans les mois à venir.

P.S. :J'espère sincèrement une aide de votre part en ce qui concerne la première question, alors publiez-moi. Vive Dreamzone et les filles (calme toi un peu mon gars !)

Mickaël

A quand les hits ?

Salut à toute la rédaction de Dreamzone et félicitations pour votre magazine que je suis depuis le deuxième numéro.
Voici mes questions :

1-A quand les sorties en version européenne de Sega GT, Dead or Alive 2, Resident Evil : Code Veronica et Tomb Raider IV ?

Pour Tomb Raider IV, tu dois savoir, si tu as l'habitude d'écumer les magasins de jeux vidéo, qu'il est désormais disponible. Sega GT ne sortira pas avant l fin de l'année, ce qui pourrait bien être le cas de Code Veronica (bien que septembre soit plus logique pour cette bombe). Enfin, Dead or Alive 2 (quelle merveille ce jeu !) sortira le mois prochain dans notre beau pays.
Alors, heureux ?

2- J'ai entendu dire que Ecco The Dolphin serait retardé au mois de juin et que MS-R ne sortirait pas avant le 7 juillet. Est-ce vrai ?

Pour l'instant, il semblerait que tu sois dans le vrai. Si cela peut te consoler, nous attendons tous avec une grande impatience ces deux futurs grands jeux.

3- Pourquoi Sega n'a-t-il pas développé parallèlement les versions japonaise, américaine et européenne de Shenmue pour une sortie mondiale alors que ce jeu était assuré de cartonner partout ?

Si tu as bien lu le test de notre brave Antoine, tu connais déjà la réponse. Shenmue est un produit novateur qui s'adresse avant tout à un public asiatique à même de comprendre les nombreuses références relatives aux cultures japonaise et chinoise. Attention, Shenmue ne partage que peu de points communs avec Zelda 64. ce sont certes tous les deux des jeux d'aventure en 3D temps réel, mais leur ressemblance s'arrête là. Shenmue est un jeu atypique qui mélange une multitude d'idées fort séduisantes. Souhaitons simplement que son arrivée en France se fasse rapidement. A signaler toutefois qu'il n'a connu qu'un succès relatif au Japon.

Merci d'avance pour vos réponses et continuez comme ça.

David, de Nice

Un fan de daubes

Salut à toute l'équipe de Dreamzone. Avant les questions, j'aimerais vous dire que votre mag est super cool et que vous avez fait un travail remarquable. Bon, passons maintenant aux questions :

1- J'aimerai connaître les dates de sortie de Test Drive 6 et Rainbow Six.

Rainbow Six ne donne plus signe de vie depuis plusieurs mois. J'en viens même à me demander s'il sortira un jour sur Dreamcast. Pour Test Drive 6, la question ne se pose pas puisqu'il vient tout juste de sortir aux Etats-Unis (nous devrions pouvoir le tester dans le prochain numéro). Cela dit, il ne semble pas extraordinaire.

2- A quand un Toe Jam & Earl comme sur Megadrive ?

En voilà une excellente question ! Mais bon, ce n'est pas pour ça que je vais te répondre. Désolé, il faudra faire mieux la prochaine fois.

3- Est-ce qu'un Tokyo Highway Challenge 2 est prévu sur Dreamcast ?

Oui, les premières images commencent d'ailleurs à affluer sur le Net et dans les news de Dreamzone. Espérons que ses concepteurs auront compris la dure leçon du premier volet : être beau ne suffit pas pour être bon.

4- Existe-t-il des codes pour Tokyo Highway Challenge ?

Seba me signale que ce jeu ne l'intéressant pas du tout, il n'a aucunement l'intention de trouver des tips le concernant (si tu persistes, pense à lui écrire directement une lettre !).

Pedros Pierrard (Belgique)

Alors, c'est qui le roi des comparatifs ?

Bonjour à toute l'équipe de Dreamzone (en voilà un qui ne s'embarrasse pas de formules toutes faites).

1- J'ai eu l'occasion de jouer à Soul Calibur et Sonic Adventure, j'ai pu voir les photos de Dead or Alive 2 et Sega GT. En conséquence, je me demande pourquoi la Dreamcast arrive à faire des jeux aussi beaux que la PlayStation 2 alors que cette dernière peut calculer deux fois plus de polygones que la Dreamcast.

Tu poses ici les bases d'un débat qui risque dans les mois à venir de faire couler beaucoup d'encre. En l'occurrence, c'est vrai que les premiers jeux PlayStation font un peu pitié comparés aux meilleurs titres de la Dreamcast. Kessen est indéniablement beau (principalement dans les phases non-jouables !), mais son intérêt est tout relatif pour un occidental. Ridge Racer 5 est fun et rapide, mais malgré tous ses jolis effets de lumière, il reste nettement moins beau que Sega GT. Pour Street Fighter EX + Alpha 3, le problème est encore plus grave puisqu'il n'arrive même pas à la cheville d'un Power Stone, d'un Soul Calibur ou d'un Dead or Alive 2 (et ce n'est pas le fameux Tekken Tag Tournament qui fera mieux). cela dit, Rome ne s'est pas construite en un jour et la Dreamcast avait, elle-aussi, connu des débuts difficile (normal avec des jeux comme Tetris 4D, Godzilla ou Sengoku Turb !). La PlayStation 2 est une grande machine, mais elle ne dominera pas le marché. Pourquoi ? J'ai trois réponses : Dreamcast, X-BOX et Dolphin.

2- Pourquoi la Dreamcast possède des jeux plus beaux que leurs versions PC (alors que ce dernier est plus puissant)?

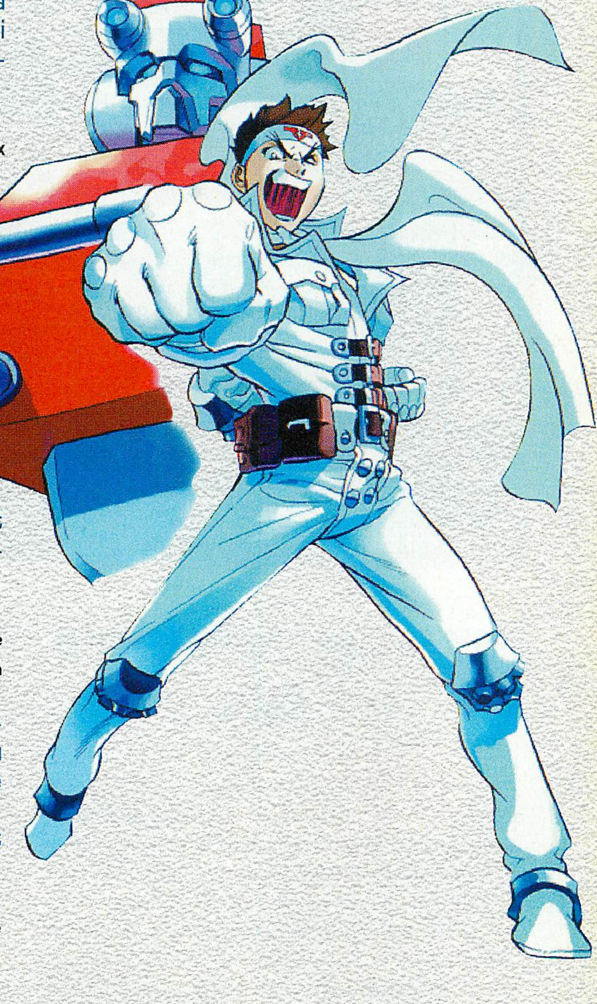
Disons que les versions consoles sont généralement optimisées pour un résultat final un poil supérieur au PC. Cependant, ce n'est pas le cas pour tous les jeux. The Nomad Soul est plus rapide que sur PC, mais il est aussi un peu moins beau. Tomb Raider IV et Soul Reaver sont un tantinet plus beaux, mais rien de bien flagrant.

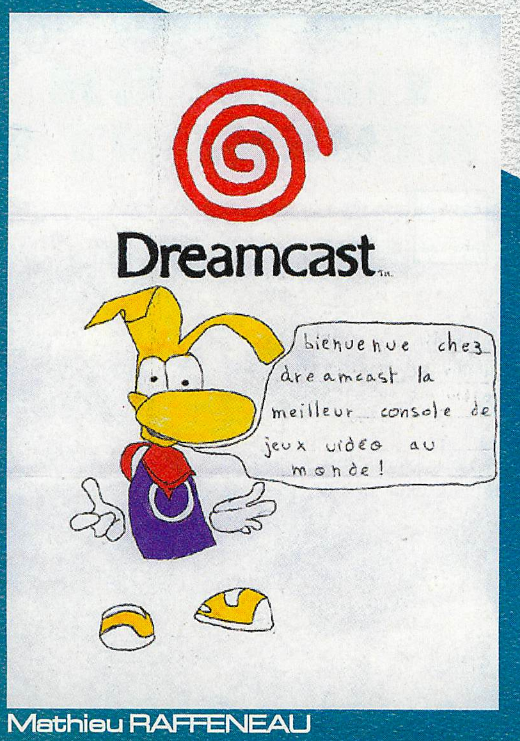
3- J'aimerai savoir si la sortie européenne de Evolution a été retardée à cause de problèmes liés à la traduction du jeu ?

Attention, tu vas finir par devenir paranoïaque. Encore un peu de patience, Evolution ne devrait plus tarder à pointer le bout de son nez puisqu'il est testé ce mois-ci !

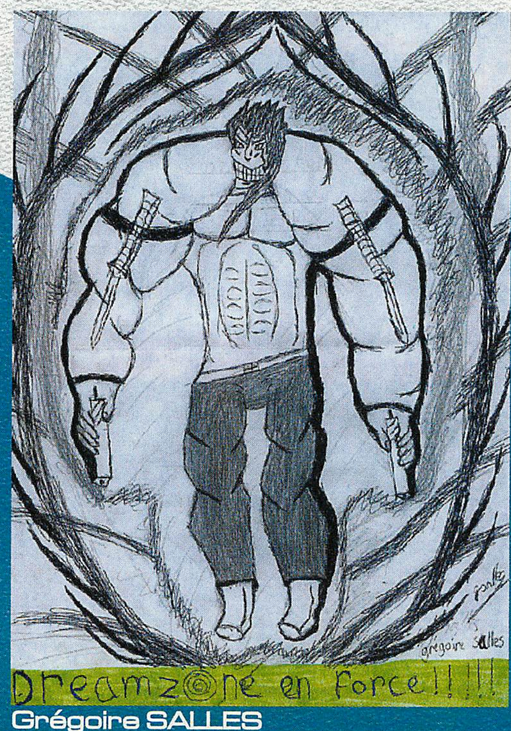
J'espère que vous saurez me répondre et que vous me publierez. Bonne continuation.

C.R.

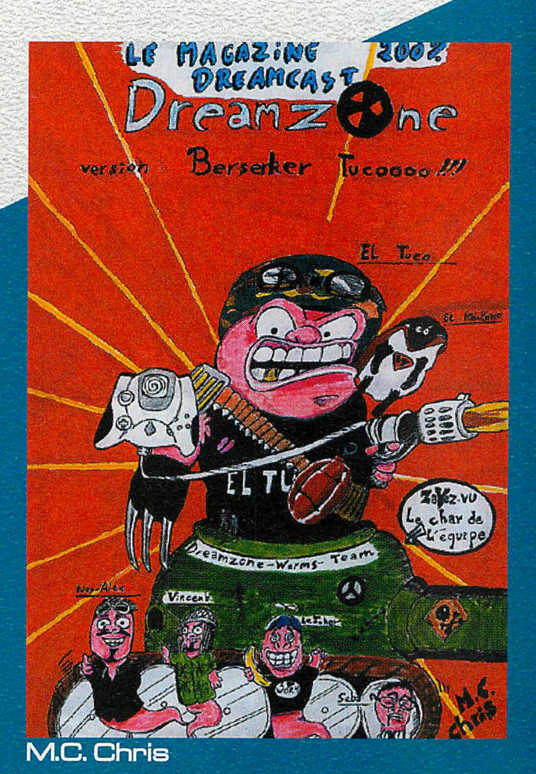




Mathieu RAFFENEAU



Grégoire SALLES



M.C. Chris

News

CASCADES RADIO-COMMANDÉES



Stunt GP, le prochain jeu de Team 17 (Worms Armageddon) est toujours en cours de développement pour PC et Dreamcast. Si ce titre prometteur a pris un peu de retard -sa sortie étant désormais planifiée pour l'automne 2000)- il s'annonce de plus en plus impressionnant sur le plan graphique. Mais l'essentiel du fun que procurera Stunt GP proviendra certainement de la maniabilité des petits bolides radio-commandés et des possibilités de cascades offertes (sauts, 360, etc.). Plus de 16 véhicules seront de la partie, ainsi que de nombreux modes de jeu solo (quick race, stunt trial, championship...) et à deux en écran partagé. Bref, un joli programme en perspective.





VIEUX COUCOUS ET TÊTES BRULÉES



Konami récidive dans la simulation de combat aérien puisque, après l'excellent Deadly Skies, leur prochain titre annoncé pour le marché japonais est Imperial Hawk : Fighter of Zero. Comme son titre le laisse supposer, nous avons affaire à une simulation de zingues de combat datant de la seconde guerre mondiale. Le jeu est prévu sur les plannings pour le mois de juin (au Japon), mais vu qu'aucun élément n'a encore été présenté à la presse (à l'exception d'une toute petite image d'avion), on peut prévoir un certain retard. Cela dit, compte tenu de la qualité de leur précédent jeu, le résultat promet d'être à la hauteur de nos attentes.



YEAH BABY! YEAH !



Le premier jeu basé sur la licence d'»Austin Powers : L'Espion qui m'a tirée» vient d'être dévoilé. Contrairement à ce à quoi tout le monde s'attendait (un jeu d'espionnage ou d'aventure), il s'agit en fait d'un jeu de course délirant dans lequel on retrouvera les principaux protagonistes du film. Et même s'il est encore un peu tôt pour en parler en détail -le développement d'Austin Powers : Mojo Rally n'en étant encore qu'à ses prémices-, deux images de Mini Me modélisé en 3D sont d'ores et déjà disponibles et offrent un avant-goût de la qualité graphique du jeu. Mojo Rally sera vraisemblablement édité par Take Two Interactive aux alentours d'octobre-novembre. Je suis impatient de voir comment sera modélisée la superbe Felicity Bonnebez (incarnée par Heather Graham)...





NOUVELLE CONSOLE OU POISSON D'AVRIL ?

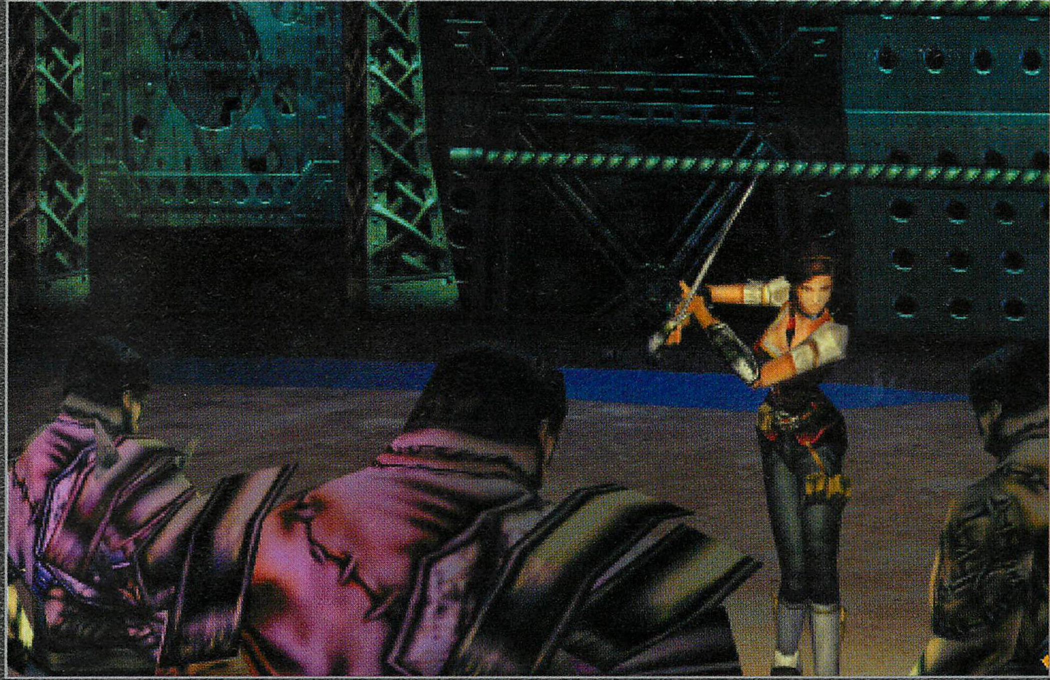
La concurrence n'a pas fini de faire rage dans le milieu des consoles. Après l'annonce de la PlayStation 2, de la Dolphin et de la X-Box, voilà qu'un autre larron du nom d'Indrema prévoit de se lancer dans la grande aventure du jeu vidéo. Les seules informations nous viennent du site Internet http://indrema.com. Tout cela est donc à prendre avec des pincettes. Toujours est-il que la bécane semble reprendre les caractéristiques de la X-Box avec comme différence majeure le recours au système d'exploitation Linux (Non, non, Seba, je n'ai pas parlé de Guy Lux !...-ndr), concurrent direct du Windows de Billou. La L600 intègrera un processeur cadencé à 600 MHz et un accès réseau 100 Mbps. La curiosité est annoncée pour Noël 2000. Vous y croyez, vous?

Your home
will never
be the same.
i
indrema ™

TIENS, UN REVENANT !



Ceux qui lisent chaque mois leur Dreamzone avec assiduité se souviennent peut-être d'un jeu de boxe du nom de Title Defense. Ce titre, développé par les anglais de Climax (à ne pas confondre avec Climax Graphics et Climax Entertainment), était semble-t-il tombé dans l'oubli. C'est du moins ce que l'on pensait jusqu'à aujourd'hui, puisque Climax annonce que le jeu est toujours en chantier et qu'il devrait voir le jour, courant 2001, sur la plupart des consoles nouvelle génération (Dreamcast, X-Box, Play 2, Dolphin), ainsi que sur PC. Tirant profit des capacités 3D de ces machines, Title Defense se veut à la fois arcade et simulation, à la manière d'un Ready 2 Rumble Boxing. Climax a même pour ambition de proposer le meilleur jeu de boxe jamais réalisé. Inutile de dire que le challenge ne sera pas facile...


Buffy s'est teinte en brune.





Dark Angel

Après le voleur d'âmes, voici l'ange noir


Des décors à la Castlevania.


Faut q'ça gicle !

DÉVELOPPEUR : METRO 3D

GENRE : ACTION

SORTIE PRÉVUE : JUIN 2000 (US)

Dreamcast. Action-RPG en préparation, Dark Angel risque bien de faire l'unanimité sur Dreamcast. Développé par Metro3D (Armada), ce jeu vous met dans la peau d'Anna, une jeune femme dont le village entier est en train de succomber à une sorte de peste pour le moins mystérieuse. Tous les habitants deviennent bleus, grandissent et se transforment peu à peu en créatures monstrueuses. Son enquête la poussera à s'introduire dans un puissant clan de vampires qui semblent détenir le secret de cette malédiction. Si le scénario s'annonce un tantinet banal, la réalisation est tout autre. Au niveau technique, les graphismes semblent tout droit inspirés du futur Castlevania Dreamcast et le sang jaillit aussi violemment que dans Berserk ou Zombie Revenge. Mais l'aspect du soft qui m'épate le plus est la partie RPG ; en effet, Metro3D souhaite concevoir un système d'interaction entre vos actions semblable à celui de Fallout sur PC. Ainsi, si vous tuez ou blessez quelqu'un dans une ville, une autre personne parente de votre victime dans une autre ville pourra vous chercher des crosses. Donc, toutes vos actions auront une répercussion sur l'univers dans lequel vous évoluerez, et ça, c'est génial ! Le moteur du jeu a été réalisé par les programmeurs de Metro3D et autorisera des effets de lumière assez somptueux. Magies diverses, armes multiples et points d'expérience seront bien évidemment de la partie. Quant aux monstres que vous rencontrerez durant votre périple, ils seront assez variés et du professeur fou à la fourmi géante en passant par le vampire de base ou sa version plus évoluée, ils ne se gêneront pas pour mettre fin à votre existence de la façon la plus brutale qu'il soit. Dark Angel : Vampire Apocalypse (le vrai nom du jeu) devrait faire très mal, et c'est tout ce qu'on lui souhaite.

Seba

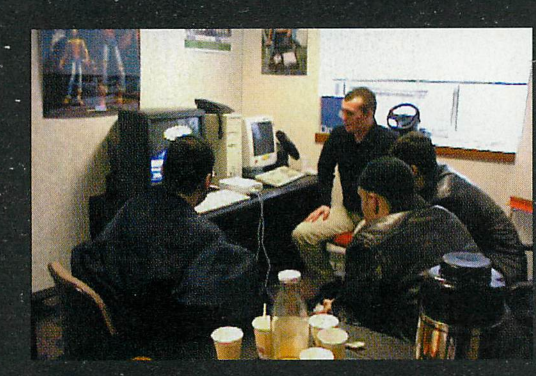




Le jeu en ligne, c'est sur Dreamcast et maintenant !



La grande nouvelle est enfin arrivée. Après des mois d'incertitude, Sega vient effectivement de lever le voile sur le premier titre jouable en réseau. Il s'agit de Chu Chu Rocket, un jeu d'action/réflexion que nous avions déjà testé dans sa version japonaise. Mais le plus important n'est pas le soft en question mais bel et bien les nouvelles possibilités qui nous sont désormais offertes. A partir du 12 mai (date de sortie du jeu), chaque possesseur de Dreamcast pourra donc se connecter à Dreamcast Arena pour affronter jusqu'à trois autres adversaires humains à distance.

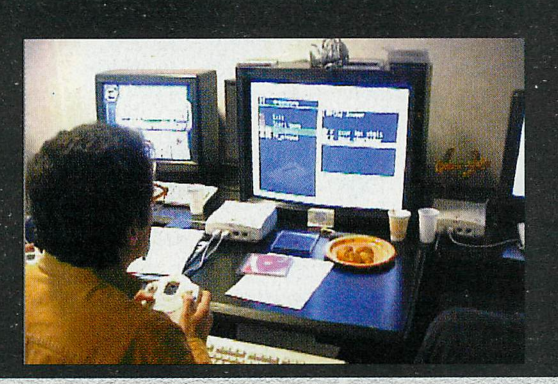


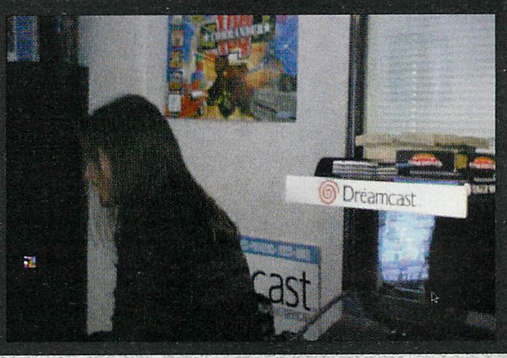
Pour nous annoncer l'événement, Sega nous avait invité dans leurs locaux d'Arcueil, un taxi repeint pour l'occasion aux couleurs de Crazy Taxi étant venu nous chercher devant la rédaction ; un accueil presque royal, d'autant que sur place ce fut : thé, jus de fruits et croissants à volonté. Le taxi faillit se paumer en chemin mais fort heureusement, le chauffeur ne nous fit pas le coup de la conduite en ville façon Crazy Taxi. Il faut dire qu'on l'avait prévenu que le sieur El Tuco -qui était bien évidemment du voyage (le bougre est toujours dans les bons plans !-ndr)- s'avérait être un expert en bagnoles aussi bien virtuelles que réelles. Du coup, l'homme comprit à qui il avait affaire et se tint à carreau.



Chez Sega, on a donc pu tâter de la version online de Chu Chu Rocket qui est très sympa, même si on lui reprochera un léger retard (environ 1/2 seconde) entre le moment où l'on appuie sur un bouton et celui où le résultat apparaît à l'écran. En clair, ce n'est pas encore totalement parfait mais l'idée est là et c'est bien le principal. Parmi les prochains jeux annoncés à utiliser le réseau, on trouvera également Dee Dee Planet, et surtout le très attendu Quake 3 Arena.

Vous voulez une autre bonne nouvelle ? Virtua Tennis devrait faire son apparition plus tôt que prévu, puisque la version Dreamcast est quasiment terminée (on parle du mois de juillet pour les Etats-Unis). Mais chut, c'est encore top secret !... El Tuco n'a pas arrêté d'y jouer (sur console) et, vous pouvez le croire, c'est une bombe.





SONIC ADVENTURE 2 BIENTOT PRÉSENTÉ



Si l'on en croit nos collègues américains d'Electronic Gaming Monthly, la suite des aventures du hérisson bleu supersonique pourrait être présentée officiellement lors du salon E3 qui se tiendra le mois prochain. Le magazine annonce en effet les premières images du jeu dans son numéro daté juin (qui sortira en kiosque le 9 mai). Inutile de dire que nous sommes tous sur le coup et que nous nous ferons un devoir de vous montrer de beaux screenshots dès que possible. Le salon américain devait selon toute probabilité nous réserver d'autres belles surprises, mais patience...



NEXT MONTH

June 2000

On sale May 9

EXCLUSIVE!

Sonic Adventure 2

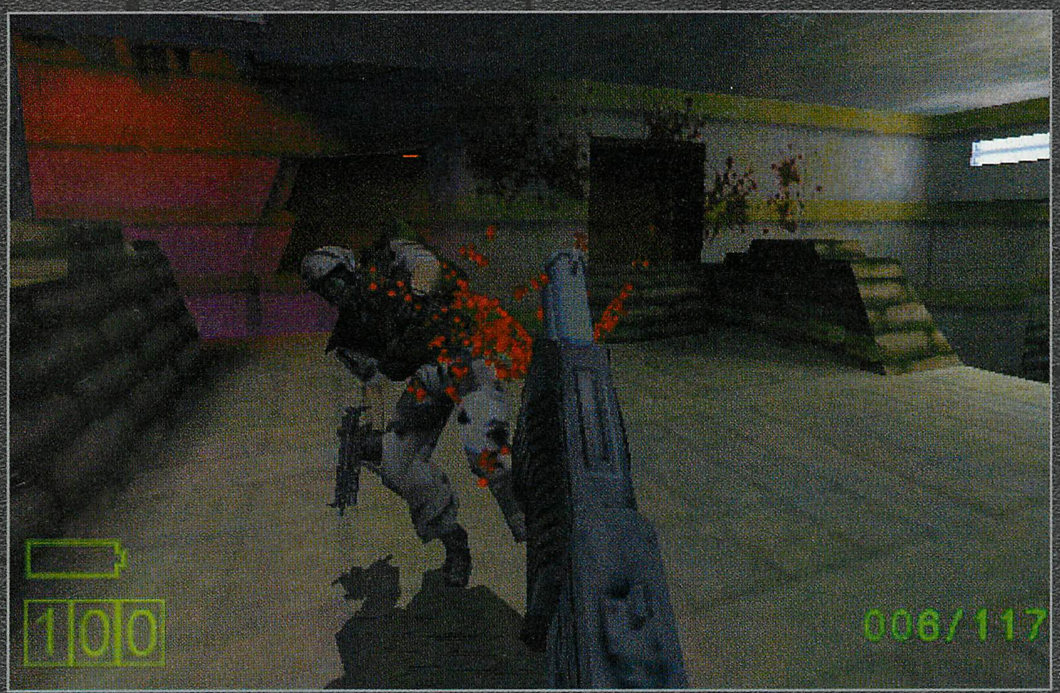
Sonic Adventure 2: An exclusive first look at the first major Dreamcast sequel. We'll have the first screenshots and info that you'll see anywhere on the next mega-hit for Dreamcast.

PLUS!: **Phantasy Star Online:** Could this be the first console game to match the scale of EverQuest or Ultima Online for the PC? Sega shows us the first screens and details of this huge game. Do yo remember the old Phantasy Stars?

And don't miss our coverage of **PlayStation2 Mania!** It's finally out in Japan, and developers around the world are finally able to unveil what they've been working on. We'll bring you all the info and screenshots we can lay our hands on.

Snif !

Après les dernières rumeurs annonçant le gel du développement de Castlevania Resurrection, la mauvaise nouvelle se confirme. Pire, d'après les dires de Konami, le jeu serait purement et simplement annulé. Aucune raison n'a été invoquée. Konami douterait-il du futur de la console ou le jeu serait-il désormais destiné à la dernière machine de Sony, à moins que cet épisode ne donne pas entière satisfaction aux développeurs ? Tout est possible. Mais étant donné la qualité des premières images du jeu, on ne peut qu'être consterné par une telle décision. Heureusement que Metro3D nous offrira bientôt son Dark Angel, qui semble vraiment prometteur. Les amateurs de beat-them-all et d'heroic-fantasy y trouveront certainement un palliatif de qualité.

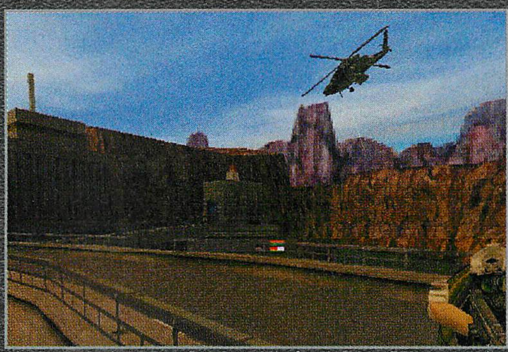

Tu m'empêcheras pas de me prendre un Coca !

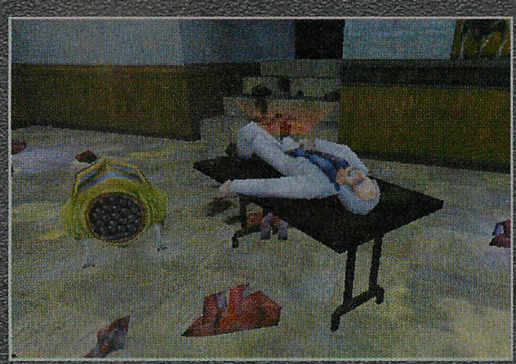



J'ai jamais aimé les monstro-plantes !

Half-life

La vie est trop courte pour jouer triste

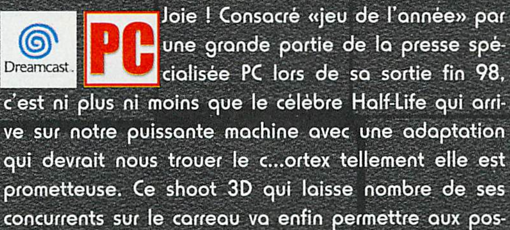

L'une des scènes se déroulant à l'extérieur. Fort bien réalisée.


Une bonne petite sieste ne fait de mal à personne.

Développeur : Captivation Digital Laboratories

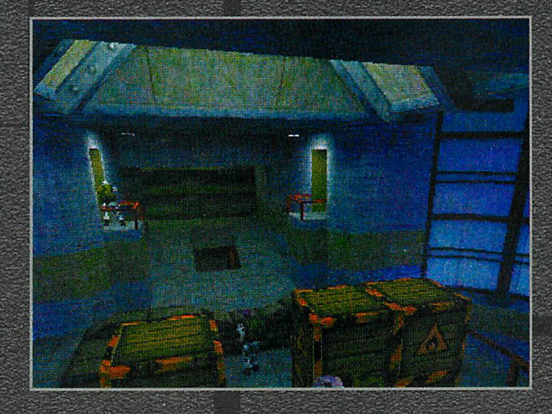
Genre : Doom-like intelligent

Sortie prévue : été 2000 (US) septembre (EUR)

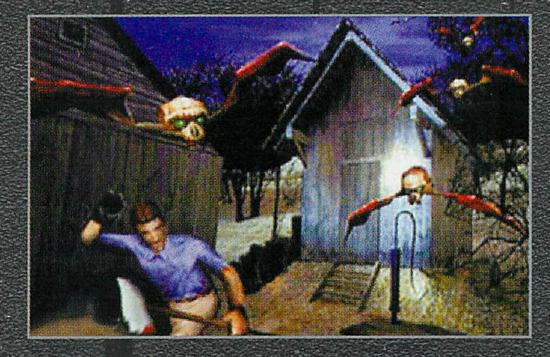


Joie ! Consacré «jeu de l'année» par une grande partie de la presse spécialisée PC lors de sa sortie fin 98, c'est ni plus ni moins que le célèbre Half-Life qui arrive sur notre puissante machine avec une adaptation qui devrait nous trouer le c...ortex tellement elle est prometteuse. Ce shoot 3D qui laisse nombre de ses concurrents sur le carreau va enfin permettre aux possesseurs de Dreamcast de profiter de cet environnement détaillé et on ne peut plus interactif qu'on lui connaît. Alors qu'Ion Storm n'en finit pas de repousser son poulain Daïkatana, Half-Life en profite pour débarquer sur la Dream' avec de nombreuses améliorations. Le jeu bénéficie toujours d'un scénario très ciselé et presque tous les éléments du décor sont utilisables. Vous êtes toujours un scientifique travaillant à quelque obscure expérience dans une centrale nucléaire cachée dans les rocheuses et obligé d'en découdre avec les créatures venues d'une autre dimension suite à une fausse manip'. Ben tiens. Il semblerait que les développeurs de CDL (Captivation Digital Laboratories), des petits gars qui maîtrisent les routines de Sega au poil, soient bien décidés à nous balancer de nouveaux effets de lumières «dramatisants» plein la tronche et à développer les caractéristiques des personnages de la première version. Pour info, c'est cette même équipe qui avait réalisé les impressionnantes démos Dreamcast présentées lors de l'E3 de 1998. Ce que l'on espère aujourd'hui, c'est que la partie réseau sera traitée avec soin, tant l'on sait que Half-Life est aussi et peut-être avant tout un grand succès sur le Net. Mais il semble que cet aspect soit encore loin d'être finalisé dans le développement de cette conversion. Z'ont intérêt à assurer nos amis de CDL, sinon, on leur réserve le même sort qu'aux monstres de leur jeu.





Le Joker





Il vaut mieux courir, dans ce genre de jeu, croyez-moi !



Je ne crains rien ni personne... avec ma tronçonneuse !

Evil Dead : Ashes 2 Ashes

Y'a du zombie dans l'air !



DÉVELOPPEUR : HEAVY IRON

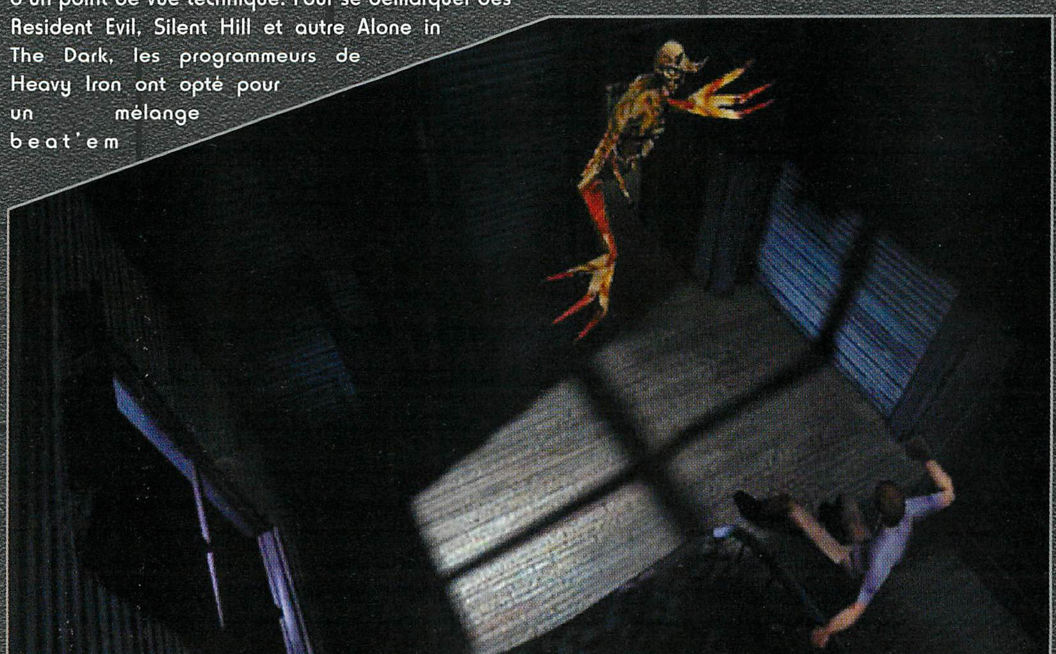
GENRE : AVENTURE/ACTION

SORTIE PRÉVUE : FIN 2000



PC

Les amateurs de films d'horreur connaissent tous la série des Evil Dead de Sam Raimi, un savant cocktail d'humour délirant et de séquences gore. Après des années à supporter inlassablement les Survival Horror japonais, on va enfin pouvoir goûter à un univers nettement plus cinglé avec cet Evil Dead : Ashes 2 Ashes. Les premières images sont impressionnantes et laissent présager du meilleur d'un point de vue technique. Pour se démarquer des Resident Evil, Silent Hill et autre Alone in The Dark, les programmeurs de Heavy Iron ont opté pour un mélange beat'em all/réflexion. Comprenez par là que la plupart du temps, vous aurez l'impression de vous trouver au coeur d'un nouveau Zombie Revenge, avec de nombreux ennemis, du sang à gogo et des armes toutes plus folles les unes que les autres. Cependant, pas d'inquiétude, vous aurez bien sûr de nombreuses énigmes à la Silent Hill à résoudre (l'idéal pour casser toute notion de répétitivité). Les angles de caméra sont toujours choisis de manière à rappro-



Curieux comme ce passage me rappelle l'extraordinaire Silent Hill de Konami.



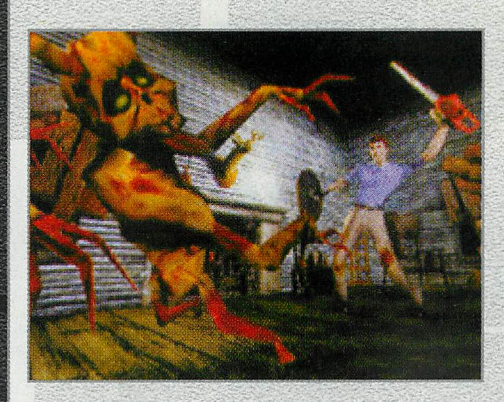


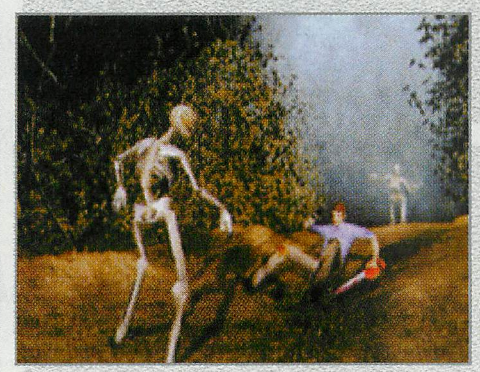
cher le jeu des différents films. Cet aspect cinématographique place le joueur au coeur d'une aventure angoissante. Les fans y retrouveront d'ailleurs les différents lieux de la trilogie. Pour affronter efficacement les nombreuses hordes de monstres sanguinaires, Ash pourra utiliser différentes armes comme le fusil à pompe, la tronçonneuse, la hache, des mini-bombes ou un rayon plasmatique. De quoi se découvrir quelques nouvelles tendances sadiques (n'est-ce pas mon cher Tuco !). Pour satisfaire pleinement les fans de l'oeuvre de Raimi, les programmeurs ont l'espoir de convaincre Bruce Campbell (l'acteur qui jouait le rôle de Ash dans les films) de doubler le personnage du jeu. Pour ce qui est du sang, visiblement, pas de souci à se faire. En fait, on peut même se demander comment la censure va réagir face à ce produit d'une rare violence. On imagine mal un jeu inspiré d'Evil Dead dont l'action ne proposerait pas un océan d'hémoglobine. Le moteur 3D n'étant pas tout à fait terminé, il reste encore à pouvoir juger de la qualité de l'animation. Encore quelques mois de patience et nous devrions pouvoir vous préparer un Work in Progress aux petits oignons !

Neo Alex

DE L'ACTION ET DU SANG

Avec un sujet comme celui-ci, on pouvait s'attendre à un maximum de combats et d'hémoglobine, eh bien, pas de souci. Notre brave Ash disposera d'une hache et d'une tronçonneuse pour éliminer des hordes de monstres et prouver une fois de plus que la Dreamcast adore le rouge. Dans ce domaine, Evil Dead semble parfaitement à la hauteur du jubilatoire Nightmare Creatures 2 de Kalisto.
On va se régaler !





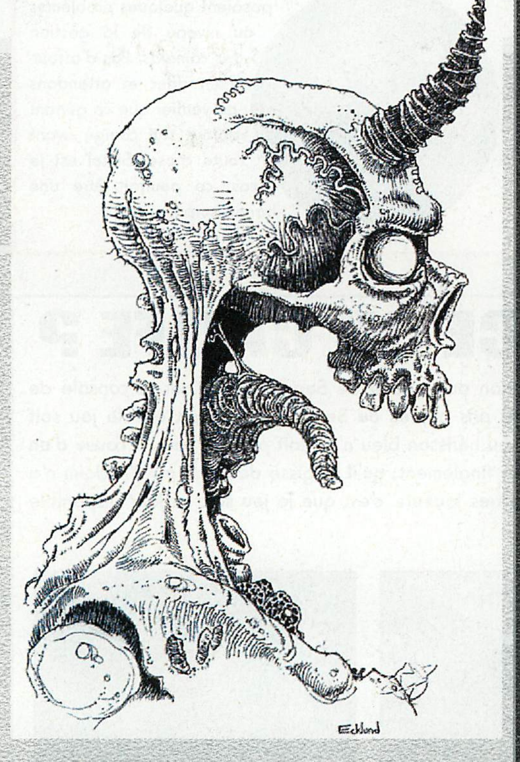






DU TRAVAIL D'ORFÈVRE

Les croquis préparatoires sont prometteurs et le style des trois films semble parfaitement respecté. On ne connaît pas encore la teneur exacte du scénario, mais on peut espérer retrouver les principaux monstres qui ont fait le succès d'Evil Dead. D'ici la fin du développement, les graphismes devraient connaître quelques modifications, histoire d'exploiter un peu plus les étonnantes capacités de la Dreamcast.



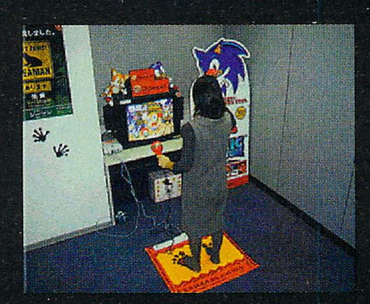


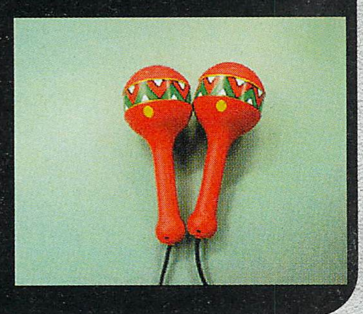


News

Ne cassez pas les maracas

Le mois dernier, Emmanuel s'inquiétait de la conversion de Samba De Amigo sur Dreamcast, vu que la version arcade se jouait à l'aide de maracas connectés à la borne NAOMI. Eh bien, il en sera de même pour la version console, puisque Sega commercialisera un périphérique incluant deux maracas et un tapis spécial, servant à déterminer leur position dans l'espace. Cet incroyable accessoire sera disponible à partir du 27 avril chez nos amis nippons. Le trouvera-t-on en import? Ça c'est une autre question.



EIDOS À FOND LA DREAMCAST

Les gars d'Eidos ont vraisemblablement craqué sur la Dreamcast. Après Tomb Raider 4, Soul Reaver et The Nomad Soul, pourquoi s'arrêter en si bon chemin ? Outre le prochain Sydney 2000 Olympic Games, l'éditeur nous annonce également Walt Disney World Quest : Magical Racing Tour, les 101 Dalmatiens et surtout -tenez-vous bien !- le très attendu Commandos 2 que l'on retrouvera également sur PC. Sega est fier de cela et on les comprend bien. Si tout le monde faisait comme Eidos, il n'y aurait pas de joueurs plus heureux que les possesseurs de Dreamcast.

LE PLASTIQUE C'EST FANTASTIQUE



C'est officiel, Midway vient de signer avec 3DO pour éditer Army Men Sarge's Heroes sur Dreamcast. Nous vous en parlions déjà dans Dreamzone 10, le jeu met en scène de petits soldats en plastique vert pour des combats dans des décors en 3D. Si cela peut sembler être une bonne nouvelle, n'oublions pas que les versions PlayStation et N64 du jeu posaient quelques problèmes au niveau de la gestion des caméras. Pas d'affolement donc et attendons de vérifier que ce gênant défaut soit corrigé avant toute chose. Si tel est le cas, ce pourrait être une bonne surprise.

FOX CROQUE DANS LA DREAMCAST

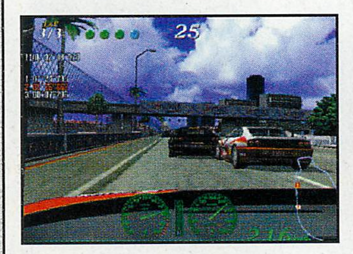


Comme nous vous l'indiquions dans un précédent numéro, le gentil Croc fera bien son petit tour de plate-forme sur Dreamcast dans le courant de l'année (automne 2000 ?). Pour une fois, il ne s'agira pas du simple portage de la version PC, mais d'un jeu entièrement reprogrammé pour la console. Ainsi de multiples améliorations seront présentes, à commencer par l'aspect visuel qui utilisera les capacités de la machine en matière d'effets spéciaux. De nombreux mini-jeux seront également au menu des aventures du petit crocodile. Au final, les amateurs de jeux de plate-forme y trouveront de quoi satisfaire leur insatiable appétit.




CALIFE À LA PLACE DU CALIFE ?

Selon certaines rumeurs, F-355, la célèbre simulation automobile de Sega, sortirait sur la console de Sega, mais sous le label Acclaim. Renseignements pris auprès de Sega, il semblerait que le jeu soit effectivement prévu sur Dreamcast et que la firme au hérisson bleu n'en soit pas l'éditeur, à cause d'un problème de licence. Acclaim n'a encore rien confirmé, mais finalement, qu'il s'agisse de Sega ou d'Acclaim n'a que peu d'importance en soi. Ce qui compte pour nous autres joueurs, c'est que le jeu soit un jour disponible sur la 128 bits. Une histoire à suivre, donc, de très près...





Pros du flipper, à vos pads !

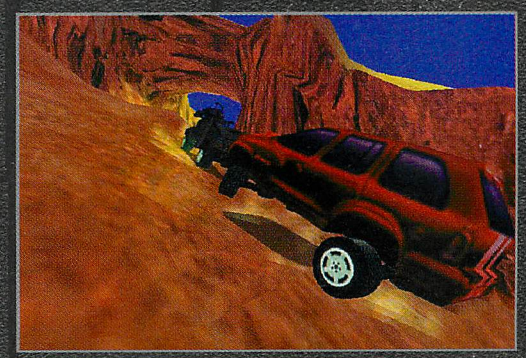


La Dreamcast va bientôt suivre les traces du PC et de la PlayStation en se voyant gratifiée d'une compilation de tables de flipper virtuelles. Grâce à Pro Pinball, il sera bientôt possible de goûter aux joies de ce magnifique sport sans bouger de votre salon et vous séparer des plus belles pièces de dix balles qui font cling-cling dans votre porte-monnaie. On ne sait pas combien de tables seront disponibles, ni si la version Dreamcast offrira des améliorations par rapport aux autres versions. Cela dit, tout bien considéré, si le jeu est vendu 390 balles, ça représente quelque 195 parties (à 10 balles les 3 parties, faites le calcul-ndr). Donc, à condition d'y jouer plus de 200 fois, ça peut valoir le coup. Sinon, à vous de voir...






Comme une bête !



La modélisation des différents véhicules nous semble assez bien réussie.

Test Drive Off-Road 3

La Schwarziemobile bientôt dispo sur DC



Une gestion de la lumière qui devrait nous permettre de nous régaler l'iris.

Dreamcast PC

Infogrames a décidé de mettre en branle (calme-toi Manu). On recommence, Infogrames a décidé de mettre en chantier (mais non Manu, ton bureau est bien rangé. En bref, Test Drive Off-Road 3 est annoncé sur Dreamcast. Au vu des images que vous pouvez admirer, on va pouvoir raisonnablement s'envoyer en l'air (Manu pas un mot, pas un seul) à l'intérieur de chars d'assaut pour civils, tel le fameux AM General Hummer qui doit sa grande notoriété au Terminator en personne, Arnold Schwarzenegger, qui fait les courses avec le dimanche. Vous pourrez satisfaire votre démesure et votre amour des grosses cylindrés (Manu, je te préviens) en pilotant une Dodge Ram V12, un Ford Explorer, un Nissan Pathfinder, et encore plein d'autres surprises en perspective pour un total de quinze modèles. La frénésie des sauts et des dérapages contrôlés aura 11 théâtres de prédilection. Ils afficheront un environnement différent à chaque fois : la montagne, la campagne ou bien la ville. A moins de s'être trompé à la pompe (Manu c'est fatigant) entre le super et la nitroglycérine, il est quasi impossible de réaliser de telles envolées avec ces monstres dans la réalité et, au vu des images, il faudrait qu'ils s'arrêtent avant de télescoper un satellite... On s'oriente donc vers de l'arcade pure et dure qui ne devrait pas ménager une vitesse qu'on devine affolante. La musique d'Eve 6, Leech, Incubus ne devrait pas freiner nos ardeurs, bien au contraire elle nous promet de bien belles arsouilles. La chevauchée fantastique n'a pas encore de date, mais Vincent qui n'a trouvé que ce titre pour avoir un point commun avec Arnold en se mettant au volant de son « tracteur « (c'est vrai que du côté physique, Vincent c'est un peu le buste comme une tringle à rideaux et les jambes comme des cannes de serin), dit qu'il sera disponible au milieu de cette année. Promis, on vous en reparle dès que possible (Manu, il faut qu'on s'explique.)

El Tuco



Développeur : Player One

Genre : Course de 4x4

Sortie prévue : Juin 2000



C'est bien la première fois que je me fais attaquer par une horde d'escargots !

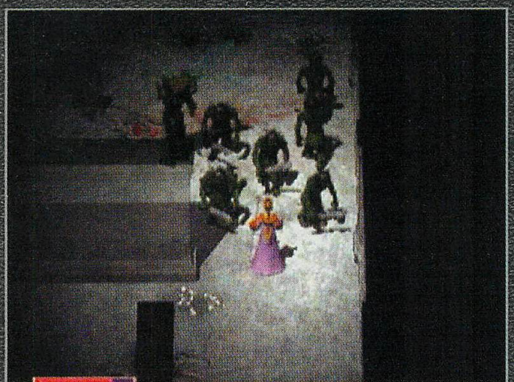




C'est quand même très pauvre graphiquement...

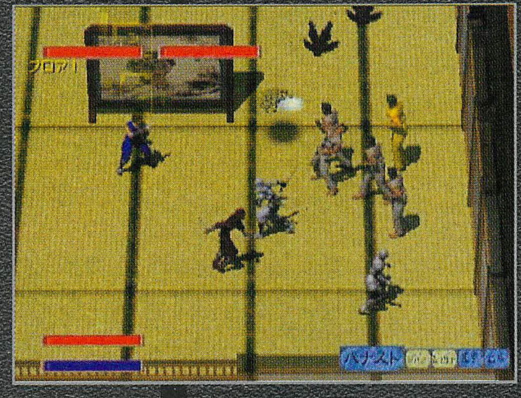
Rune Jade

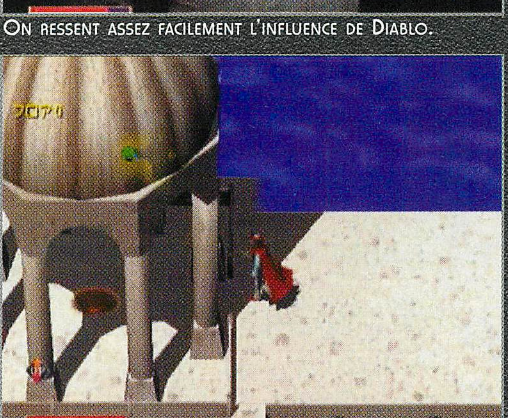
Le Ultima Online de la Dreamcast ?



On ressent assez facilement l'influence de Diablo.







Développeur : Hudson

Genre : RPG en réseau

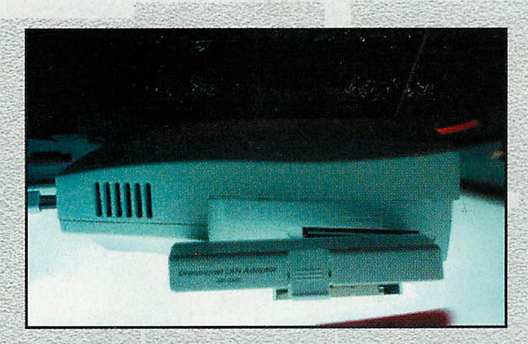
Sortie prévue : été 2000 (Japon)

Dreamcast

Après le Phantasy Star Online que Sega nous concocte et que Neo Alex vous dévoile dans ce numéro, v'la t'y pas que Hudson of Japan annonce lui aussi son projet de RPG Online. Rune Jade, car c'est son nom, a un style graphique et un gameplay assez proches de jeux sur PC tels que Diablo ou Baldur's Gate. Le principe d'un soft Online est d'ouvrir son compte sur lequel vous créerez vos propres personnages. Dans Rune Jade, vous pourrez créer jusqu'à huit héros sur un seul et même compte. Bon nombre de professions seront offertes à vos héros et l'on retrouvera les désormais classiques ninjas, guerriers, prêtres et magiciens. J'en profite pour dire aux joueurs solitaires qu'un mode solo sera présent. Vous pourrez sauvegarder vos persos sur votre VM, mais on ne sait pas s'ils pourront être sauvegardés sur le serveur d'Hudson. Selon vos actions, votre héros gagnera un surnom et la présence d'un mode Friendly vous empêchera d'être victime d'une éventuelle traîtrise de vos compagnons d'armes. En réseau, chacun de vos compagnons pourra être un perso géré par la console ou par un autre joueur. Environ une centaine de donjons et de lieux mystérieux seront mis à votre disposition, mais un cinquième seulement sera disponible pour le mode solo. De plus, certaines professions que vous aurez choisies ne vous permettront pas l'accès à quelques-uns de ces lieux. Des séquences cinématiques seront bien évidemment présentes et d'après nos sources, elles devraient être superbes. Sachant que pouvoir jouer en réseau en Europe devrait enfin être possible vers le 12 mai, on espère une version européenne de Rune Jade, même si pour l'instant, les graphismes ne sont vraiment pas terribles...

Seba

ADAPTATEURS EN TOUT GENRE





Le TGS est toujours l'occasion de découvrir des jeux et des accessoires originaux. Sur le salon, on pouvait découvrir deux périphériques intéressants, même s'ils ne concernent pour le moment que le public japonais. Il s'agit d'un adaptateur LAN (Local Area Network) servant à relier plusieurs consoles pour jouer en réseau local (sans passer par la ligne téléphonique) et d'un adaptateur pour téléphones portables permettant de se connecter au réseau via un téléphone cellulaire. Il paraît que cela se fait beaucoup au Japon. Aucun de ces accessoires n'est prévu, pour le moment, en Europe, mais peut-être aurons-nous un jour la chance de les découvrir, nous aussi. Vous savez donc maintenant à quoi vous attendre.

SURPRISE C'EST BIKKURIMAN !

Dreamcast

Chez les Nippons, on aime bien les mélanges de genre. Sega ne fait pas exception à la règle puisque son prochain jeu, Bikkuriman 2000 (littéralement : «l'homme surprise»), devrait proposer une jouabilité à mi-chemin entre le RPG, le jeu d'action et la plate-forme 3D. Adapté d'une série animée célèbre au Japon, Bikkuriman 2000 sortira de manière quasi simultanée (cet été, au Japon) sur Dreamcast et NeoGeo Pocket. Il sera d'ailleurs possible de relier les deux consoles pour échanger des données, comme c'était déjà le cas avec King of Fighters. Les premières images laissent présager d'un titre haut en couleurs. Si le gameplay et l'intérêt suivent, Bikkuriman pourrait bien devenir le Zelda de la Dreamcast.





V MUSIC

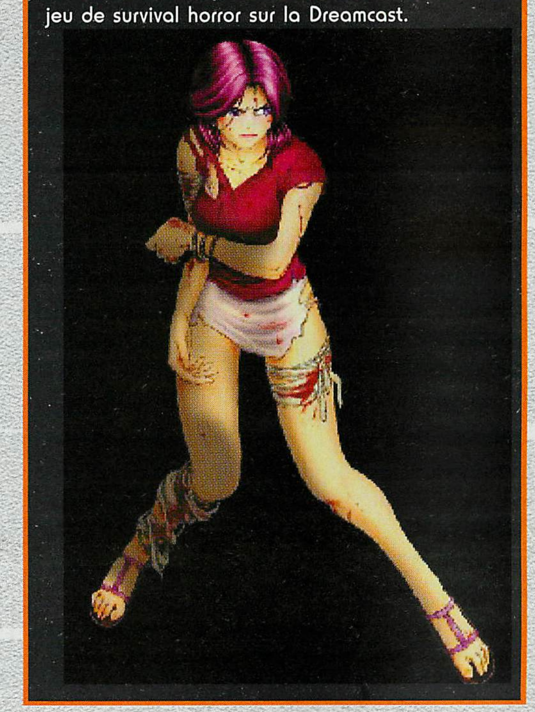
Comme annoncé le mois dernier, Sega commercialisera bientôt (au Japon pour l'instant, on se calme !-ndr) un VM spécial capable de rendre la console compatible avec les fichiers MP3. Grâce à cet accessoire, il sera possible de télécharger des chansons sur certains sites internet et de les écouter avec ce VM, comme s'il s'agissait d'un baladeur miniature (une paire d'écouteurs sera incluse dans le pack). On ne sait pas encore de combien de mémoire il disposera, ni à quel prix il sera vendu. Mais une chose est sûre: c'est une initiative qui risque de faire pas mal d'heureux chez les fondus de MP3.



HORREUR CHEZ LES BLUE STINGER

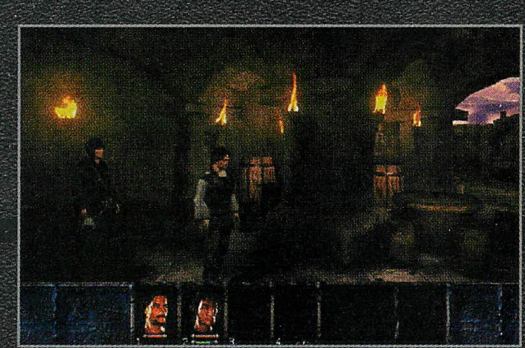
Dreamcast

Climax Graphics, l'équipe japonaise à l'origine du décevant Blue Stinger tient peut-être une chance de se racheter auprès des joueurs avec son nouveau projet, baptisé Illbleed. Rassurez-vous, il ne s'agit pas d'une suite à Blue Stinger, mais bel et bien d'un titre original, même s'il devrait rester dans la veine des Resident Evil-like. Si l'on en croit Climax, Illbleed est un «jeu de maison hantée» (sic). Suspense et passages à nous glacer le sang devraient donc figurer au menu. Nous ne disposons, malheureusement, d'aucune information concrète sur le scénario ou le système de jeu à l'heure où j'écris ces lignes. Mais le titre étant dévoilé lors du prochain Tokyo Game Show, nous en reparlerons dans les prochaines semaines. Souhaitons que cela suffira à nous faire oublier la médiocrité de leur premier jeu de survival horror sur la Dreamcast.







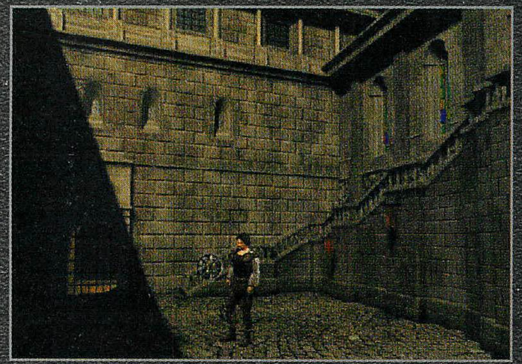
Admirez-moi ça ! C'est somptueux !

Arcatera : la confrérie des ombres

Abracadabra, Arcatera !



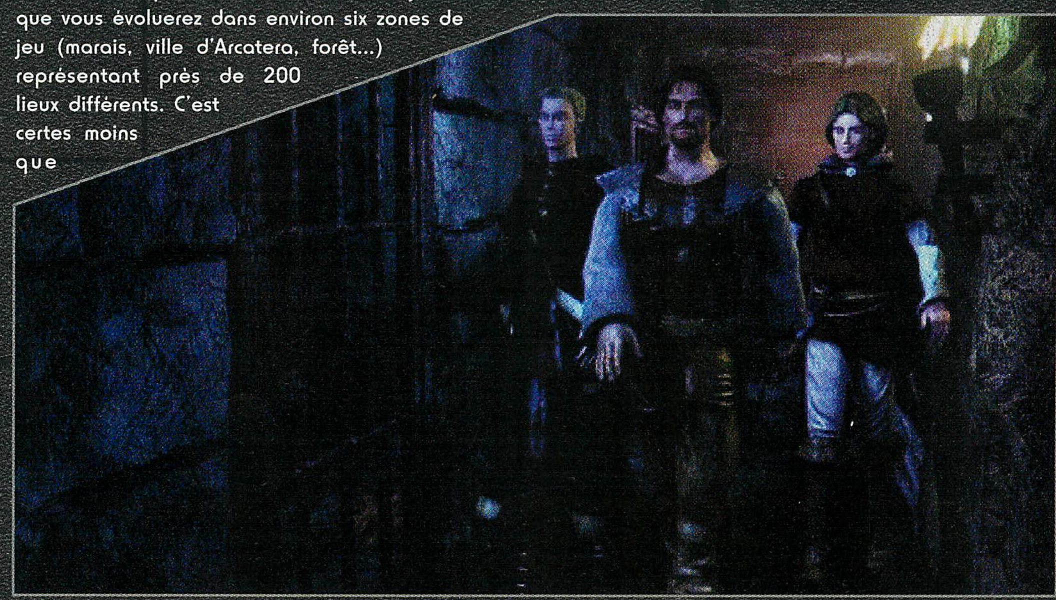
Avec autant de lieux à visiter, Arcatera risque bien d'être aussi long que Baldur's Gate.



Un style médiéval-fantastique absolument fabuleux !



Tremblez, pauvres hères, car le Seigneur Noir est de retour ! Son but : prendre la place du Prince et devenir le souverain incontesté d'Arcatera en instaurant son règne de terreur. Tentative de meurtre, lâcher de démons en pleine ville et bains de sang quotidiens, telle est désormais la vie du peuple et c'est à vous d'arranger tout ce foutoir. Vous n'avez que trois semaines devant vous, sinon... Voilà, après cette présentation digne d'une quatrième de couverture d'un livre dont vous êtes le héros, vous en savez autant que moi sur le scénario du jeu. Sachez que vous évoluerez dans environ six zones de jeu (marais, ville d'Arcatera, forêt...) représentant près de 200 lieux différents. C'est certes moins que les 10 000 écrans de Baldur's Gate, mais il paraît que la durée de vie sera assez conséquente, alors tant mieux. A l'instar de Shenmue, tous les personnages que vous croiserez durant votre quête bénéficieront d'une intelligence artificielle propre. De plus, ces mêmes personnes se souviendront de vous en bien ou en mal, selon les rapports qui vous unissent. Westka Entertainment a décidé que l'histoire ne serait pas trop linéaire et vous n'aurez donc pas besoin de résoudre certaines énigmes précises pour finir le jeu. Evidemment comme c'est un RPG, il y a



Il est grand temps de s'échapper de la prison.

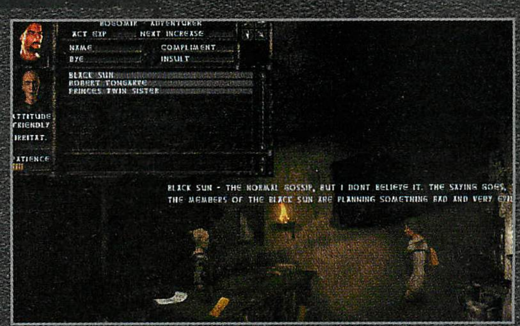
Développeur : Infogrames

Genre : Action/RPG

Sortie prévue : NC

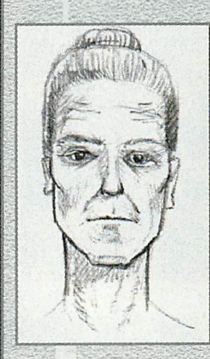

Les gardes de Sénora sont de redoutables adversaires.

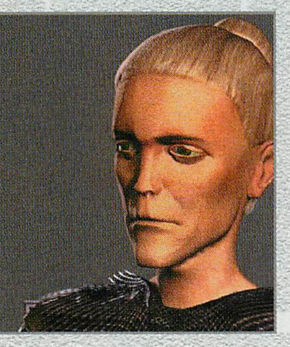

Baston le matin, plaies et bosses le soir.

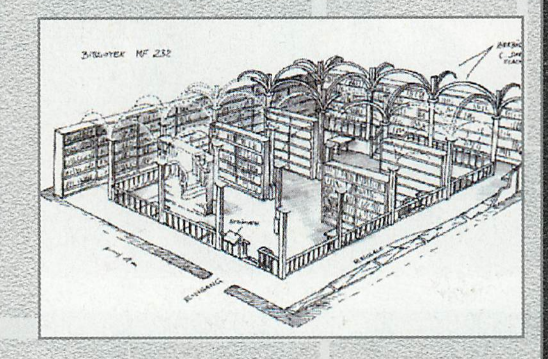

Le système de dialogues est très simple d'utilisation.

Croquis et portraits

Les peuples qui vagabondent dans les contrées du monde d'Arcatera sont assez diversifiés. Comme je l'explique dans le thème «Création d'un protagoniste», tous les persos ont subi plusieurs phases d'élaboration très poussées dignes de la conception d'un dessin animé. Sur ce, je vous laisse admirer quelques résidents d'Arcatera.





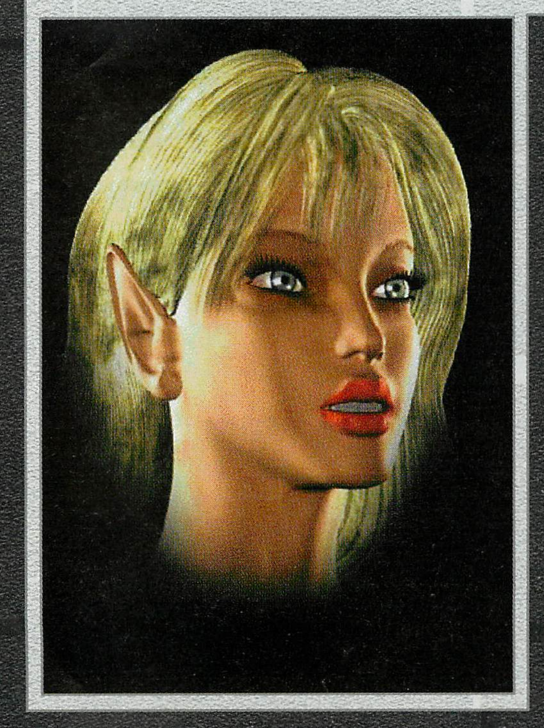






tout de même une trame de fond qu'il faudra respecter, mais le fait de pouvoir choisir ses quêtes secondaires est tout de même fort appréciable. Vous pourrez créer une équipe comportant au maximum 4 héros et vos compagnons de route seront gérés par la console. Vous pourrez choisir votre héros parmi six classes de personnages différentes mais classiques (voleur, guerrier, magicien...) et près de 100 personnages non-joueurs (les NPC) influeront sur le déroulement de l'histoire. Comme pour le très attendu Alone in the Dark 4 d'Infogrames, Arcatera incluera des fonctions graphiques comme l'anti-aliasing, permettant ainsi de proposer des graphismes absolument irréprochables. Lors des combats, les effets de lumière des sortilèges ou des armes rendent merveilleusement bien (d'après les photos tout du moins !). Certains esprits chagrins pourront regretter le fait que les persos soient en 3D et qu'ils évoluent dans des décors en 2D, mais c'est vraiment faire preuve de mauvaise foi tellement la qualité gra-


Cette église tiendra une part importante dans le scénario.

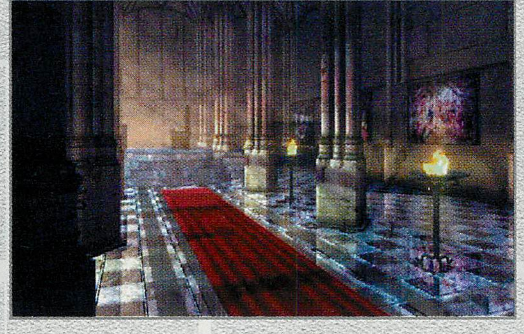



Si c'est dans le jeu, c'est sublime ! Si c'est une scène cinématographique, c'est grandiose !

DES DÉCORS FABULEUX !

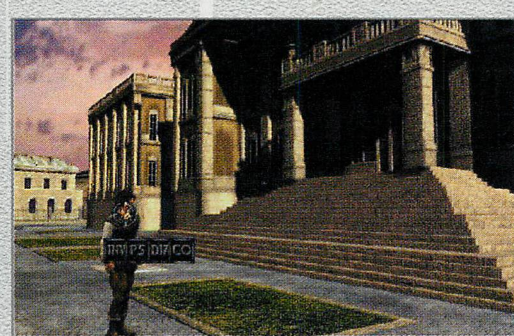
Sans aucun doute, Arcatera sera l'un des jeux d'aventure sur Dreamcast qui proposera les meilleurs graphismes. Alors même si cela fait un peu PC, c'est pourtant bluffant. Une pixellisation quasi absente et des effets de lumière splendides rendent les décors dans lesquels vous évoluerez encore plus riches. Si le succès est au rendez-vous, nul doute que les graphismes y seront pour quelque chose.

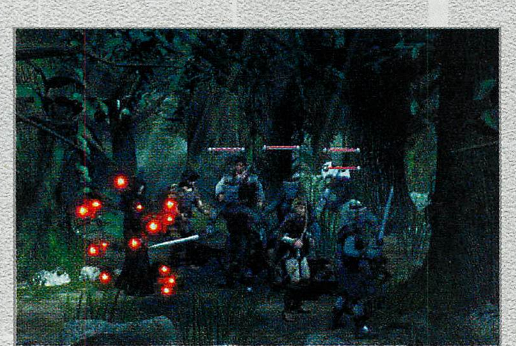






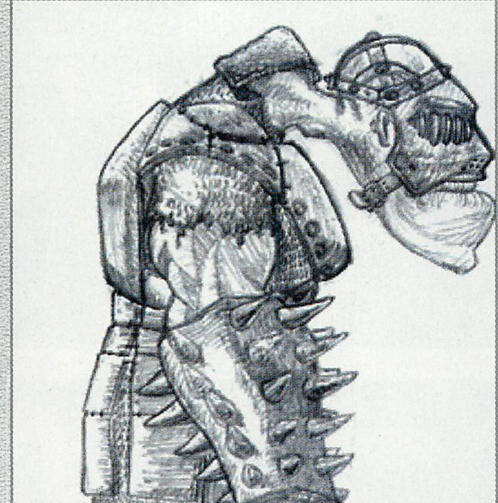


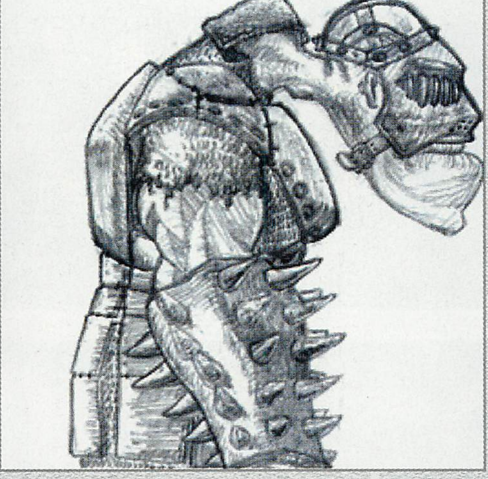


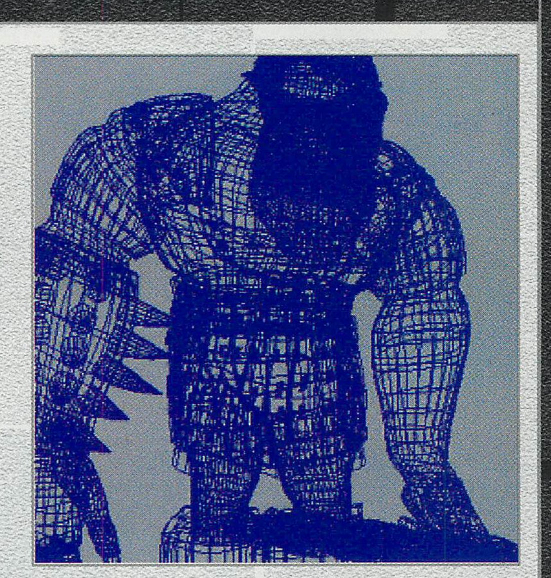


phique est de rigueur. Maintenant, il semble qu'Arcatera utilise un gameplay provenant du PC, plate-forme ludique sur laquelle il est également prévu. C'est en effet avec une souris que ce genre de jeu se manie le mieux, aussi espérons que le pad Dreamcast sera efficace, à moins que l'accessoire précité fasse enfin son apparition sur la 128 bits de Sega. Dernière information, sachez que dix fins possibles seront disponibles : ça promet un sacré paquet d'heures de jeu pour les voir toutes ! Les bons RPG s'apprêtent enfin à débarquer sur Dreamcast, et ce n'est pas trop tôt ! Merci, Ubi Soft.

Seba

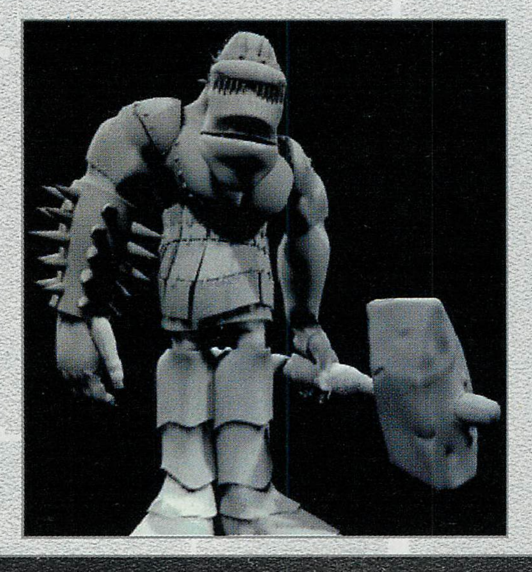






CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Le personnage ci-dessous s'appelle Fueget. Afin de vous démontrer le sérieux des développeurs, voici comment tous les personnages d'Arcatera ont été créés. Bien que l'on commence à connaître le principe (perso crayonné, puis réalisé en fil-de-fer sur logiciel 3D, création du mouvement et des articulations et enfin, utilisation d'une texture), on est à chaque fois ébahi par ce qui peut résulter d'un travail sur ordinateur. Sachant que tous les protagonistes ont été créés de cette manière, on imagine aisément la quantité d'heures de travail qu'ont dû effectuer les programmeurs.





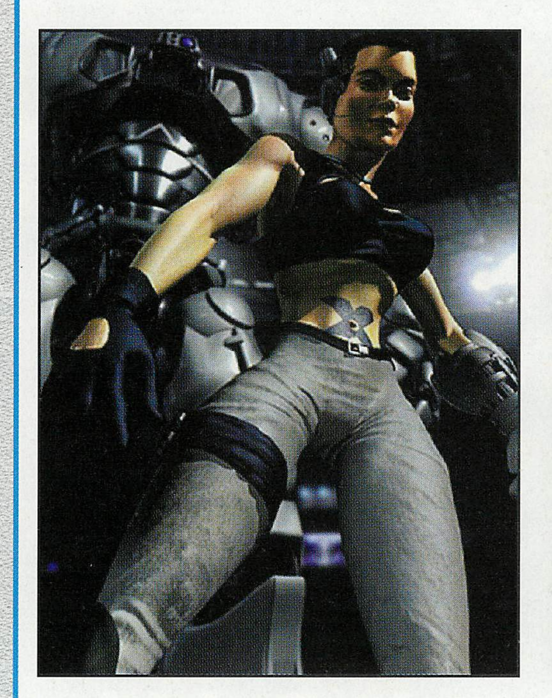
LA VIE EN BLEU AVEC SEGA

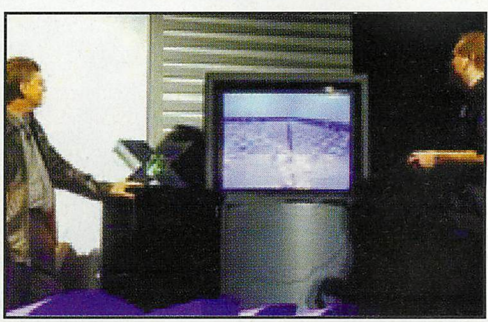
Dreamcast

Après un voyage dans les airs avec Eternal Arcadia, Blue Submarine 6 va vous emmener dans les profondeurs du grand bleu. Basé sur la série animée japonaise du même nom, le scénario du jeu se déroulera avant les épisodes originaux. Le joueur incarnera Tetsu Hayami qui, à bord de son sous-marin arpentera les fonds océaniques à la recherche de trésors enfouis. Chaque mission accomplie sera récompensée par une somme d'argent qui permettra d'acheter un équipement plus performant pour l'engin aquatique. Au programme donc, un peu d'exploration et de nombreux combats contre d'horribles créatures mutantes propices à ravir les amateurs de RPG. Le jeu sortira aux alentours de l'été (au Japon) et si l'on en juge les précédentes tentatives de Sega dans l'adaptation de séries animées en jeu vidéo (Magic Knight Rayearth), le résultat devrait être satisfaisant.



X-BOX : UN PC SANS ÉCRAN NI CLAVIER







Des informations commencent à circuler sur la future console X-Box de Microsoft. Lors du Game Developer Conference qui s'est tenu, il y a peu, à San Jose en Californie, Bill Gates a présenté son nouveau bébé destiné à concurrencer les dernières consoles. Et comme on pouvait s'y attendre, la Bête ressemble à un PC dépourvu de clavier et d'écran. Pour le reste, c'est bonnet blanc et blanc bonnet : un processeur central de type X86 cadencé à 600 Mhz, processeur graphique 3D nVidia, 64 Mo de RAM, disque dur 8 Go, lecteur DVD-ROM 4X, carte réseau Ethernet 100 Mbps. Mais attention, toutefois : les jeux PC ne seront pas compatibles avec la X-Box puisqu'il s'agit d'une machine totalement différente. Il ne reste plus qu'à attendre les premiers jeux pour voir ce qu'elle a dans le ventre, mais pour l'instant, je m'en retourne jouer à ma Dreamcast.

Il a vraiment une grosse épée !

Une version française de Sword of the Berserk n'est toujours pas d'actualité chez Eidos. Mais si après avoir lu le test du jeu dans sa version américaine (rédigé par ce cher Neo Alex), vous craquez sur le look des personnages, sachez que Raving Toy Maniac propose de belles statuettes à l'effigie de quelques protagonistes. Certains exemplaires étaient d'ailleurs présentés sur leur stand au TGS de printemps. Si vous souhaitez en acquérir une, à moins d'avoir des amis résidant au Japon, la meilleure solution consiste à faire le tour des importateurs japonais spécialisés en mangas et japanimation.



Capcom vs le Net : New Age of Problèmes !

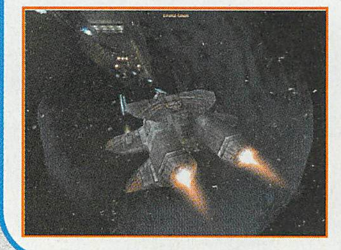
Souvenez-vous, dans le numéro 10 de Dreamzone, nous vous avions informé du fait que Capcom, en partenariat avec KDD, allait créer un serveur dédié à ses jeux de baston, les 2 titres devant honorer cette possibilité devant être Power Stone 2 et Marvel vs Capcom 2. Marvel est sorti, mais figurez-vous que nos amis Japonais ont bien du mal à jouer en réseau. Comme n'importe quel nouveau service à ses débuts, il y a des problèmes. Ici, on a droit à des connexions qui lâchent à peu près n'importe quand, des erreurs système et une grande frustration au final. Bien sûr, Capcom est sur la brèche pour réparer cette erreur et les Japonais devraient bientôt se battre en réseau dans la plus grande tranquillité.

LA DC DANS LES ÉTOILES

Dreamcast



Sans la trilogie Star Wars de George Lucas, il n'y aurait certainement jamais eu de jeux vidéo Wing Commander. Et sans Wing Co., Starlancer n'aurait jamais vu le jour. Ces deux derniers titres sont en fait le fruit du travail des mêmes développeurs (Digital Anvil). Et si l'on vous en parle aujourd'hui, c'est tout simplement parce qu'une version Dreamcast est en projet et que Crave en a confirmé la réalisation, du moins, pour le marché américain. Dans la veine d'un pur Wing Commander, Starlancer sera propice à d'incroyables combats spatiaux entrecoupés de séquences dramatiques dignes d'une véritable production cinématographique. Seule incertitude : on ne sait pas si l'option réseau du jeu PC sera conservée.









Les grands espaces et la réflexion, que demander de plus ?





Puzzle Bobble 4

Le poids du puzzle, le choc des bobbles



Les environnements de jeu sont assez variés.



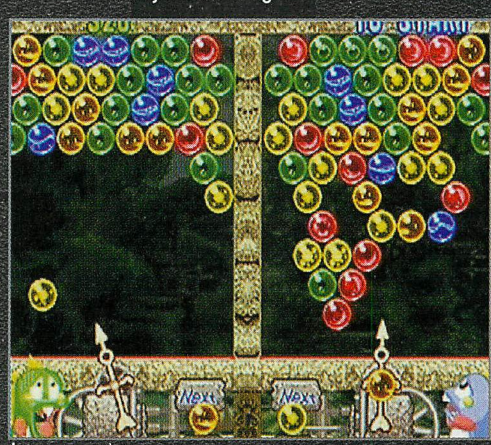
Notre dino en pincerait-il pour la petite humanoïde ?



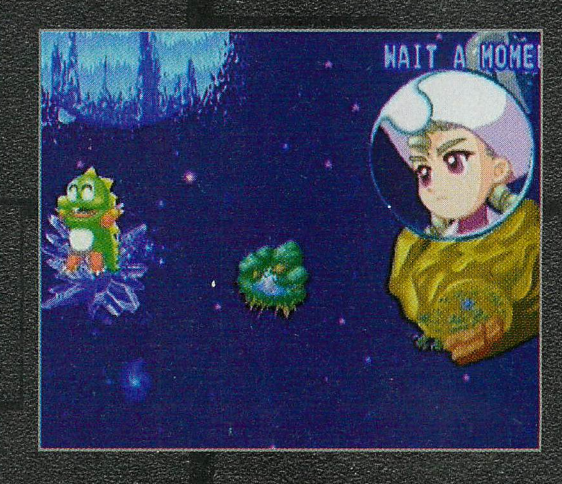
PC

Après avoir passé des heures et des heures à tripoter les petits boutons de votre Game Boy Color en jouant à Bust-a-Move 4, préparez-vous à en faire autant avec les petits boutons du paddle de votre console adorée. La transposition sur Dreamcast de ce jeu de réflexion et d'habileté made in Taïto, qui prend pour l'occasion le doux nom de Puzzle Bobble 4, devrait en effet vous tenir un bon moment devant votre téléviseur. Les fans de l'ancestral Bubble Bobble, qui date déjà, eh oui, du temps de l'Amstrad 464, retrouveront avec plaisir et nostalgie Bub et Bob, les petites vedettes du jeu de l'époque, ainsi que d'autres petits personnages tout mimis. Les règles sont toujours aussi diaboliquement simples, et terriblement prenantes. Il s'agit, pour le petit dinosaure que vous incarnez, de faire éclater les grappes de bulles multicolores qui se trouvent en haut du cadre de jeu au moyen de votre lanceur de machins-à-faire-éclater-les-bulles. Si trois bulles de la même couleur se côtoient, elles éclatent en même temps, ainsi que celles de la même couleur se trouvant directement dessous. Des bulles apparaissent régulièrement durant la partie. A vous de les faire disparaître avant qu'elles n'atteignent le fond du cadre, sinon la partie se termine sur votre défaite, ce qui est triste, non ? Les pièges sont nombreux dans le jeu, avec des bulles spéciales qui réapparaissent par exemple dès leur destruction. Les réactions en chaîne de destruction de bulles sont monnaie courante durant les parties, qui prennent évidemment tout leur intérêt en mode deux joueurs. Techniquement, le jeu tient la route, mais le plus important reste le fun, qui est bien présent. Une sortie sympa, à surveiller.

Le Joker



Les parties à deux sont vraiment passionnantes.



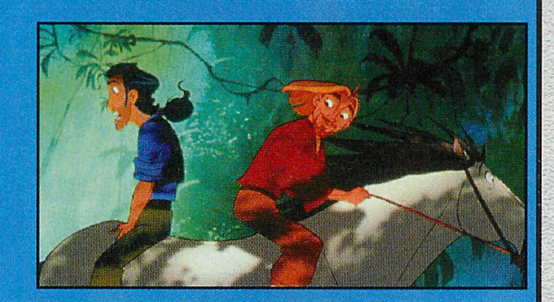
Développeur : Cyber Front

Genre : Puzzle Game

Sortie prévue : Printemps (US)

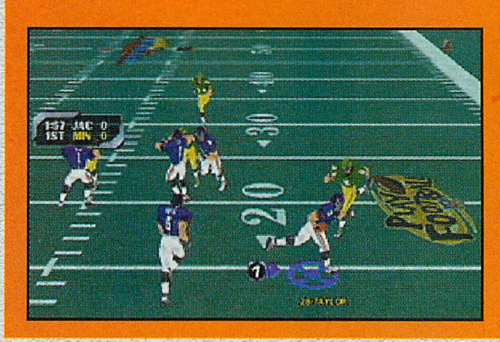
A LA RECHERCHE DE L'ELDORADO

The Road to El Dorado, le prochain film d'animation des studios Dreamworks, bénéficiera d'une adaptation en jeu vidéo sur PC, Dreamcast, PlayStation et même Game Boy Couleur. Mélangeant aventure et action, elle sera réalisée par Revolution Software, à qui l'on doit déjà Les Chevaliers de Baphomet, Les Boucliers de Quetzacoatl, et bientôt, De Sang froid (sur PlayStation). On peut presque parler d'innovation, dans la mesure où la plupart des jeux tirés de films d'animation sont des jeux de plate-forme. Mais les développeurs n'auront probablement aucun mal à relever ce défi, vu leur expérience dans ce domaine. On peut même espérer un nouveau titre de qualité.



DU RUGBY FAÇON HAMBURGER

Dans la série «on prend les mêmes et on recommence», Midway prévoit de sortir une actualisation de leur incontournable NFL Blitz pour l'année prochaine. Le jeu s'appellera donc NFL Blitz 2001 (Y'en a trois qui suivent- ndr). Sans être fan de foot américain, les NFL Blitz représentent ce qui se fait de mieux dans le domaine de l'arcade. C'est fun, rapide et tout le monde peut y jouer, même si l'on ne maîtrise pas toutes les règles du jeu. Et comme on vous aime bien, voici en exclusivité les toutes premières images de la version Dreamcast. Alors, on dit merci qui ?





SEGA SE LA JOUE COMIC

A l'occasion de la sortie de Rent A Hero No.1, Sega a réalisé une publicité sous la forme d'une page de BD mettant en scène le super-héros costumé. Le jeu sort le 25 mai au Japon et comme ce fut le cas il n'y a pas si longtemps avec Space Channel Five, on risque d'assister à un véritable phénomène médiatique. Et si les gentils nippons nous en laissent un petit exemplaire, nous nous ferons un plaisir de le tester sous toutes les coutures.





Une Dreamcast à 0 franc (ou plutôt 0 dollar)

En s'abonnant à SegaNet, un nouveau service, le joueur sera soit remboursé intégralement de l'achat de sa Dreamcast. Si vous n'en avez pas, on vous en offre une gratis avec le clavier! Non, ce n'est pas un poisson d'avril ! Bien sûr, il y a une durée minimale à l'abonnement (2 ans), mais le cadeau est de qualité. De plus, on ne sait pas s' il y a une cotisation à payer, mais c'est une stratégie marketing et le prix devrait être faible. Sega espère ainsi que ses clients achèteront beaucoup de jeux. Attention, SegaNet n'est pas un serveur de jeux en réseau, mais plutôt un provider, c'est-à-dire un fournisseur d'accès au net. Quand on sait que les coûts de communication locale sont gratos, on aimerait bien être américain de temps en temps.

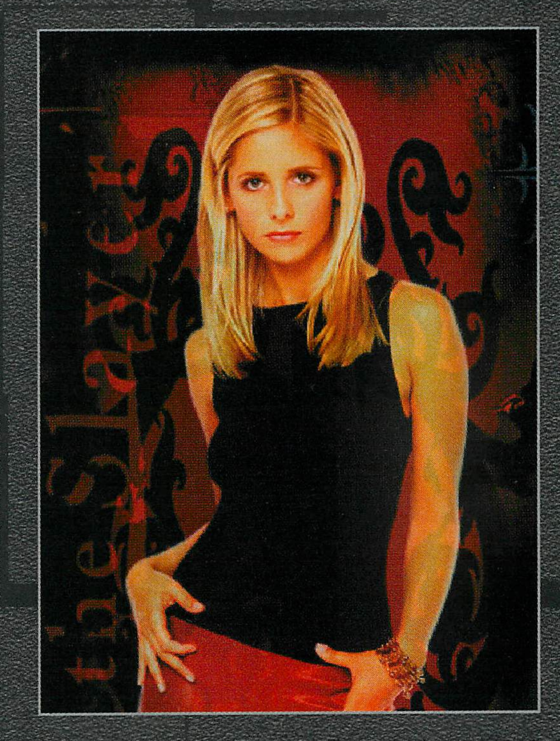


Un troisième Resident Evil sur Dreamcast ?



Les possesseurs de PC ont récemment appris que le troisième épisode de la série des Resident Evil, baptisé Nemesis, allait sortir sur leurs bécanes dans quelques mois. Du coup, pourquoi Capcom ne nous refourguerait-il pas à nous aussi, gentils possesseurs de DC, une version à base de «powered by Windows CE» ? Les inconditionnels de la série de survival horror sont nombreux et après leur avoir offert un RE2 supérieur à l'original (améliorations graphiques, nouveaux modes de jeu...), un RE3 ne serait vraisemblablement pas pour leur déplaire... D'accord, monsieur Capcom ?





Superbe, les vampires meurent exactement comme dans la série télé !

Buffy : The Vampire Slayer

Sarah Michelle vampirise la Dreamcast

EN PLEIN DÉVELOPPEMENT







DÉVELOPPEUR : FOX INTERACTIVE

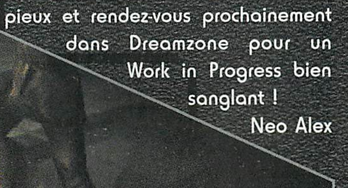
GENRE : AVENTURE/ACTION

SORTIE PRÉVUE : COURANT 2000

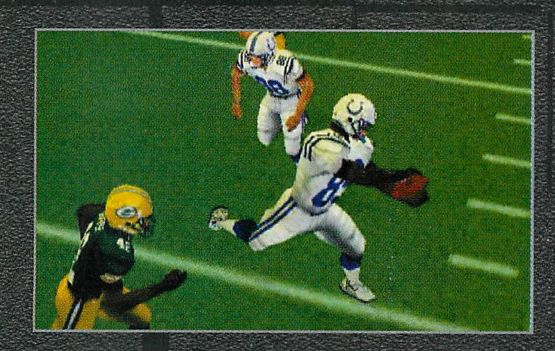


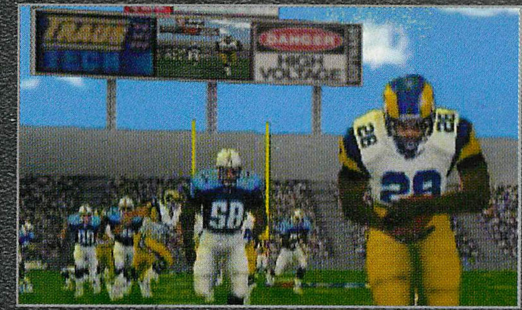
Ah, le charmant minois de la douce Buffy ! Après avoir squatté pendant trois saisons le petit écran dans une série télévisée des plus distrayantes, la plus belle des chasseuses de vampires vient faire un petit tour sur Dreamcast et PC (les photos présentées dans cette preview sont d'ailleurs tirées de la version PC) dans un jeu d'aventure assez prometteur. Fox Interactive promet déjà aux nombreux fans de la série une fidélité optimale aux aventures de Buffy. Ainsi, l'aventure nous permettra de retrouver les lieux les plus connus du show, comme l'école (avec la bibliothèque de Gilles), la maison de Buffy, le repère d'Angel ou le Bronze (la boîte de nuit dans laquelle se retrouvent tous les héros). Le jeu proposera une vue à la troisième personne (comme Tomb Raider) pour un maximum d'action. Le scénario sera totalement inédit et contiendra de nombreux rebondissements qui garderont en éveil le plus blasé des joueurs. On aura bien sûr le plaisir de cotoyer tous les principaux personnages de la série comme Gilles (le professeur), Xander (le copain peureux et maladroit), Willow (la copine sorcière), Oz (l'ami loup-garou) ou Angel (le petit ami vampire). Toutes les conditions semblent réunies pour que Fox Interactive joue les outsiders dans une année 2000 marquée par l'arrivée massive de Survival Horror (Resident Evil 2 Value +, Resident Evil : Code Veronica, Nightmare Creatures, Alone in the Dark 4...). Remarquez, avec une héroïne aussi charismatique que Buffy, on n'en attendait pas moins, d'autant que cette dernière, en tant qu'expert en arts martiaux et en armes blanches, nous garantie des combats endiablés face aux plus odieuses créatures de la nuit. Tous à vos pieux et rendez-vous prochainement dans Dreamzone pour un Work in Progress bien sanglant !

Neo Alex



Deux contre une, mais où est donc Angel ?







NFL Quarterback Club 2001 aura du mal à surpasser le récent NFL 2K de Sega.



J'en connais un qui va se faire plaquer en beauté par un défenseur sans pitié.

NFL Quarterback Club 2001

Quand y'en a plus, y'en a encore !



Une action magnifique se prépare. Vivement le replay !



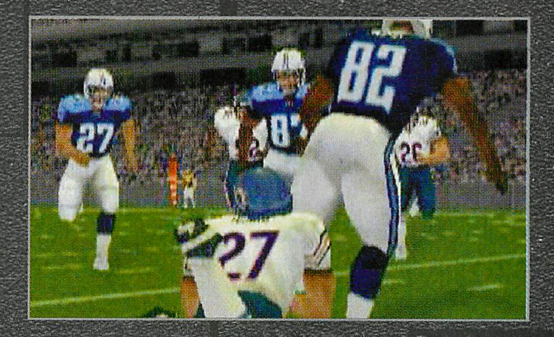
Evidemment, lorsqu'un nouveau jeu de football américain sort sur Dreamcast, c'est votre bon vieux tonton Neo Alex qui s'y colle (normal, je suis le seul à en connaître les règles !). Le courageux et infatigable El Tuco s'était déjà essayé au genre avec le précédent volet de NFL Quarterback Club et depuis, il restait traumatisé par le malheureux ballon ovale. C'est pour cette raison que votre brave serviteur se retrouve obligé aujourd'hui de décrire la version 2001 de cette simulation de football américain. Pourtant, si vous êtes un fidèle lecteur de Dreamzone (attention, je vous surveille !), vous devez savoir que NFL Quarterback Club 2000 ne s'était pas montré à la hauteur du défoulant NFL Blitz et du magnifique (on ne le dira jamais assez !) NFL 2K de Sega. Mais Acclaim revient avec de meilleures intentions pour cette suite qui aura de toute façon beaucoup de mal à convaincre un public européen peu porté sur ce sport violent. Ainsi, nous aurons droit aux équipes et joueurs de la saison 99-2000, à une intelligence artificielle améliorée et à un mode Custom Creation nettement plus abordable pour un néophyte. Mais le plus intéressant tient dans la possibilité de rejouer les moments clés des 34 derniers Super Bowls (ce qui rappellera quelques souvenirs aux possesseurs de Super Nintendo ayant joué à International Superstar Soccer Deluxe). D'un point de vue technique, l'éditeur américain n'annonce pas de changements flagrants. Pourtant, on espère toujours une animation de meilleure qualité, des décors plus détaillés et une prise en main plus accessible. NFL 2K a réussi à prouver que l'on pouvait faire une simulation à la fois complète et fun, à Acclaim de faire aussi bien.

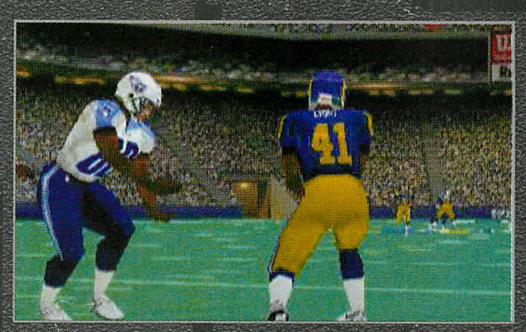
Neo Alex

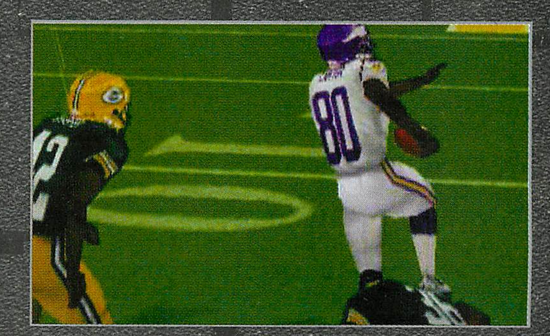
Développeur : Acclaim

Genre : Sport

Sortie prévue : Aout 2000 (US)







RESSORTEZ VOTRE SATURN DU PLACARD

Amis nostalgiques de la Saturn, sachez que si la console est morte depuis de nombreux mois, Capcom a décidé pour une raison inconnue de sortir un dernier jeu à son attention. Final Fight Revenge (Eh oui, il s'agit d'un nouvel épisode des aventures de Cody Guy et Haggar-ndr), originellement développé pour la carte d'arcade ST-V (compatible Saturn) n'a jamais vu le jour. Capcom va donc faire plaisir à ceux qui ne jurent que par la Saturn et les jeux de baston à la Street Fighter EX en l'adaptant sur la Saturn. Les personnages ont été modélisés en 3D dans des décors en 2D, tout comme le titre cité précédemment. Alors si ça vous intéresse, courez le réserver dans votre boutique d'import préférée.





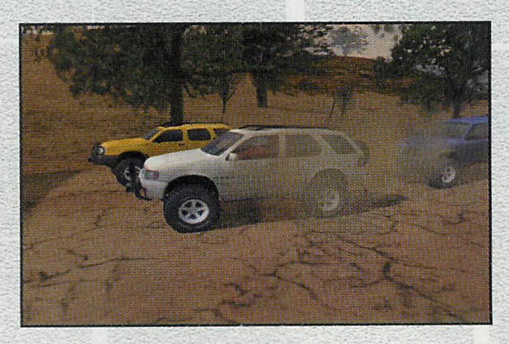


UNE ÉVOLUTION MAJEURE

Dreamcast PC

Révolution dans le jeu en réseau : pour la première fois un jeu sera jouable en réseau, à la fois sur PC, Mac et Dreamcast. Grâce à une technologie développée par GameSpy, les possesseurs de consoles pourront bel et bien affronter des joueurs sur PC et Mac sans aucun souci de compatibilité. 4x4 Evolution, le titre en question est une simulation auto de 4x4 réalisée par les gars de Terminal Velocity, connus pour leurs jeux PC (Fly!, Monster Truck Madness 1 et 2, et plus récemment Nocturne). Sur seize circuits parsemés d'obstacles (arbres, tracteurs, etc.), chaque participant devra jouer du pare-chocs pour se hisser en première position. Le jeu est attendu pour la fin de l'été aux Etats-Unis, mais connaissant les développeurs et leur fâcheuse tendance à ne pas respecter les délais, prévoyez plutôt la fin de l'année.



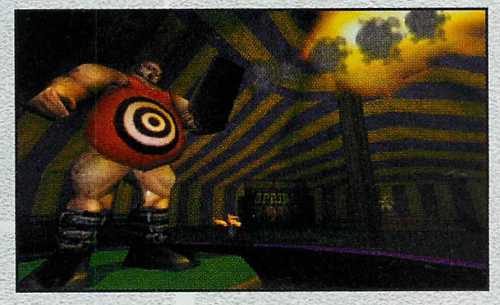


KISS EMBRASSE LA DREAMCAST

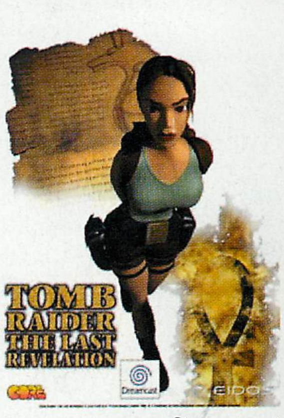

Dreamcast PC

Tremor vient de confirmer que Kiss : Psycho Circus, le Doom-like basé sur le comic book de Todd McFarlane, sortirait bien sur Dreamcast. C'est en effet Tremor qui a été chargé de l'adaptation sur la machine de Sega, la version PC étant, elle, développée par Third Law Interactive. Au programme, beaucoup d'action, du sang et des ennemis ridicules au possible, mais vraiment méchants. Ce titre viendra donc grossir donc la liste des Doom-like prévus pour la seconde moitié de l'année, aux côtés des Maken X, Half-Life, The World Is Not Enough et autres Quake 3 Arena. On se demande bien ce qu'il va rester au PC si les consoles font aussi bien, tout en évitant le côté prise de tête de la configuration et de l'installation sur le disque dur. On devrait même pouvoir y jouer en réseau, mais chut...





BON BAISERS DE LARA



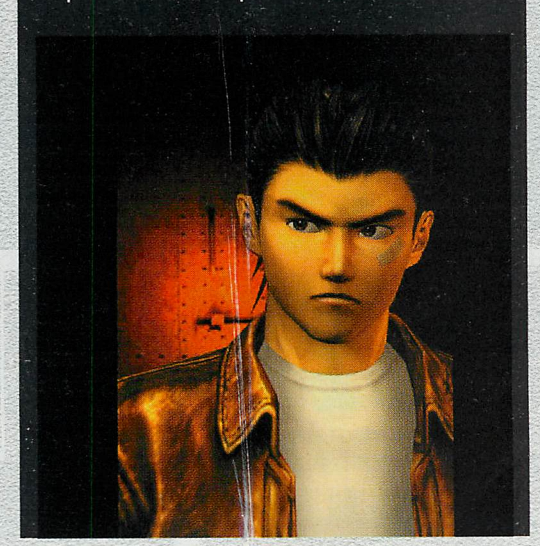


Il y a quelques jours, j'ai eu la surprise de découvrir sur mon e-mail une sympathique carte postale d'une certaine Lara Croft, à laquelle était joint le message suivant : «Salut, si vous me trouviez déjà belle avant, attendez de me voir sur Dreamcast. Je vous jure que vous n'en croirez pas vos yeux. Bises et amitiés. Lara.» C'est pas mignon ça, hein ? Depuis que j'en ai parlé à notre Tuco, il n'arrête pas de me prendre la tête avec des questions comme : «Tu crois qu'il sortira quand le film sur Tomb Raider avec Angelina Jolie ?» Et moi, de lui répondre : «Calme-toi Tuco, on t'emmènera au cinéma dès qu'il sera à l'affiche. Mais en attendant, repose-toi un peu, mon petit. Tu te fais du mal !» Il faut dire que le pauvre commence à être gagné par le surmenage et que cela lui pose beaucoup de problèmes pour se concentrer, ce qui se ressent lourdement sur la qualité de ses textes. Mais comme on l'aime bien, on ne veut pas le brusquer...

UNE INFO IMPORTANTE

Dreamcast

Attention, attention, sachez, braves gens, que le moteur de Shenmue 2 sera capable d'afficher à l'écran une cinquantaine de personnages simultanément. Belle performance, n'est-il-pas ? Sinon, le jeu contiendra les chapitres 2,3,4 et 5 et proposera plus d'action. L'AM2 devra-t-elle faire des sacrifices sur les décors ou supprimer des détails sur les personnages afin de réaliser une telle performance d'animation ? La réponse dans je ne sais pas combien de temps. Alors, elle était pas belle, ma news ?



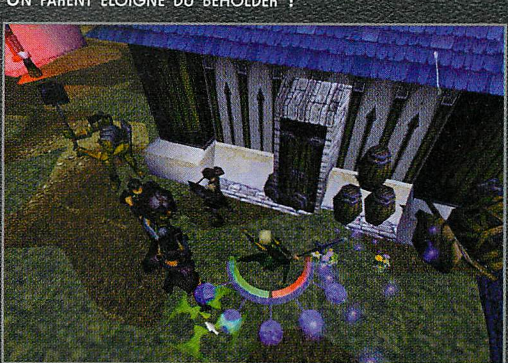

Ce canari sur-vitaminé ne va pas faire long feu !

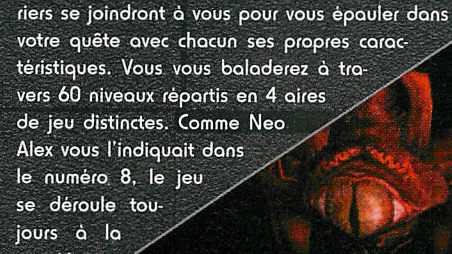


Legend of The Blademasters

Enfin un bon action-RPG sur Dreamcast?


Un parent éloigné du beholder ?





Si le genre RPG est fort mal représenté actuellement sur Dreamcast, l'avenir semble pourtant radieux et nous promet des petites merveilles qu'Eternal Arcadia, Dark Angel ou bien Legend of the Blademasters, dont je vais vous parler pas plus tard que maintenant. Action-RPG, donc, Legend of the Blademasters vous mettra aux commandes d'Eric Valdimar, guerrier dont les parents ont été massacrés par deux horribles créatures. Un jour, il trouve une épée mystérieuse dans une forêt. Cette arme se révèle en fait être l'une des sept lames sacrées recherchées par les très étranges «Gardiens». Si ces derniers les trouvent toutes, le monde sera en proie au chaos. Votre but est de trouver les 7 épées avant ces Gardiens. 5 aventuriers se joindront à vous pour vous épauler dans votre quête avec chacun ses propres caractéristiques. Vous vous baladerez à travers 60 niveaux répartis en 4 aires de jeu distinctes. Comme Neo Alex vous l'indiquait dans le numéro 8, le jeu se déroule toujours à la manière d'un Zelda 64, incluant donc les combats en temps réel en en tour par tour dans lesquels vous serez aux commandes d'Eric et donnerez des ordres à vos compagnons par l'intermédiaire d'ordres. 50 sorts seront mis à votre disposition et bénéficieront tous d'animations propres. Entièrement en 3D, ce soft nous promet une liberté d'action quasi totale. Prévu également sur PC avec l'ajout d'un mode multijoueur (qui, malheureusement, ne sera pas disponible sur la version console), ce titre est très intéressant et a toutes les chances de combler le manque d'action-RPG qui existe sur cette console.

Seba


Tiens, goûte un peu à ma fureur électrique !



Développeur : Ronin Entertainement
Genre : Action-RPG
Sortie prévue : Mi 2000 (DC et PC)





Vos talents de dactylo vous aideront à ne pas rejoindre le fond du puits.



Ce brave homme a raison de prendre sa console partout où il va. On ne sait jamais.

Typing Of The Dead

Plus besoin d'un bazooka pour sauver le Monde, et accessoirement sa peau. Un clavier suffit.



«Sur le pont de Typing, on y tape, on y tape...»

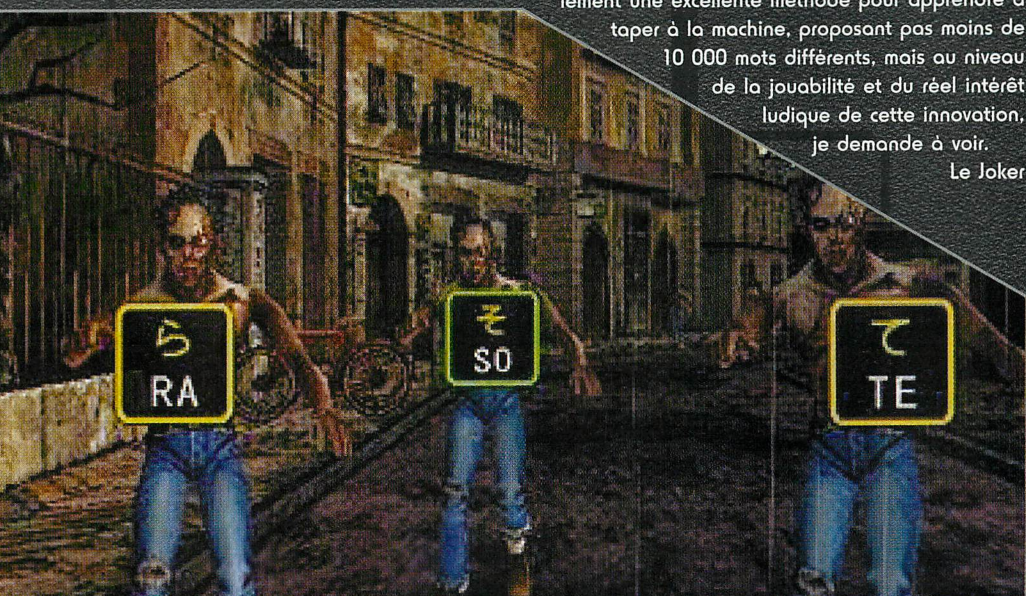


Les rues ne sont plus très sûres de nos jours.

Dreamcast.

Attention, elle est venue, elle est toute là, la preview délirante du mois ! Ce sont bien entendu nos amis Japonais qui sont directement à l'origine de cette prouesse imaginative qui relègue l'originalité d'un House of the Dead au rang de grand classique académique. Car ici, si les zombies bien ensanglantés et répugnants sont toujours de la fête, il ne s'agit plus de les dégommer en les visant au moyen d'un Light-phaser bi-trifouniazé à thermo-injection. Non, désormais le nec plus ultra dans le domaine de la destruction massive de zombies, c'est la dactylographie ! Lorsque la méchante créature apparaît à l'horizon, plus besoin de pointer votre flingue avec habileté en sa direction, il suffit de taper très rapidement le nom ou le mot qui apparaît alors dans un petit cadre qui vient se placer en surimpression devant elle. Et là, miracle, la bête s'émeut de tant de haine de votre part, demande pardon en gémissant et finit par retourner prestement en enfer dans un dernier et pitoyable sanglot. Snif. Voilàvoilàvoilà. Les personnes qui ne possédaient pas de gun mais avaient déjà en revanche fait l'acquisition d'un clavier seront heureux. Les autres seront comme moi. Perplexes. Plus l'on avance dans le jeu, plus les mots sont difficiles à taper car plus longs, le temps imparti étant moins important. The Typing of the Dead est peut-être finalement une excellente méthode pour apprendre à taper à la machine, proposant pas moins de 10 000 mots différents, mais au niveau de la jouabilité et du réel intérêt ludique de cette innovation, je demande à voir.

Le Joker



Développeur : SEGA

Genre : Euh... Dactylographie

Sortie prévue : Dispo (Japon)

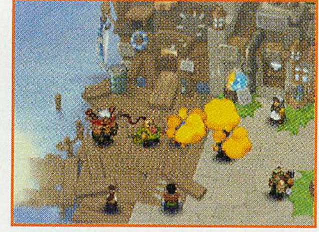
EASY RIDER

Les titres de skate et de roller commencent à se faire de plus en plus nombreux sur la console. Suivant les traces de Tony Hawk's Skateboarding et de Jet Set Radio, THQ a en effet décidé d'adapter son MTV Sports : Skateboarding. On retrouve donc une nouvelle fois la licence MTV Sports chère à THQ. Annoncé pour la fin de l'année aux Etats-Unis, le jeu comportera une vingtaine de riders (chacun possédant des mouvements qui lui sont propres), et on pourra réaliser plus de soixante figures acrobatiques dans les quelques 25 niveaux différents. Autant dire que les fans du genre trouveront matière à satisfaire leur appétit. A condition, toutefois, que la réalisation ne soit pas en reste. Graphiquement, on se croirait devant un clone de Tony Hawk's Skateboarding. C'est donc la maniabilité, l'animation et (peut-être) le fun qui permettront à ce titre de se démarquer de la concurrence.



L'AUTRE ELDORADO

Si Ubi Soft a récemment dévoilé qu'ils éditeraient un jeu d'aventure basé sur la licence du dessin animé « Road to El Dorado » des studios Dreamworks, Capcom sortira bientôt une série de RPG sous le titre Eldorado Gate. Il n'y a évidemment aucun rapport entre ces deux jeux mais il était préférable de le signaler afin d'éviter tout malentendu (ok, les gars ?-ndr). Le soft de Capcom serait apparemment découpé en 24 (!) épisodes, chacun disponible à intervalles réguliers. Seul détail connu, l'histoire reprend le classique concept du bien contre le mal. En ce qui concerne le scénario précis et le déroulement de la partie, il faudra patienter jusqu'au mois prochain. Mais rassurez-vous, on ne vous fera pas le coup de l'info à suivre en 24 épisodes !

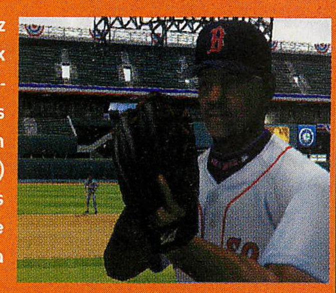
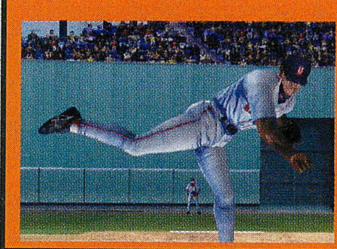


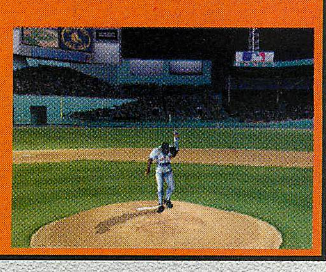
Oldies but... money

Le fameux système permettant aux petits nippons de télécharger des jeux Megadrive et PC Engine sur leur console sera mis en place à partir du 29 avril. La prochaine version du Dream Passport incluera, en effet, une option appelée DreamLibrary et grâce à laquelle ce miracle va être possible. Mais tout n'est pas si rose puisque dans la vie, rien n'est jamais gratuit. Chaque téléchargement vous sera facturé en monnaie «dream», un dream correspondant à 1 yen. Ainsi, pour jouer à un jeu pendant une journée, il leur en coûtera 150 yens (moins de 10 francs). Car n'oublions pas que la Dreamcast ne possède pas de disque dur et que dès qu'on l'éteint, tout ce qui est chargé dans sa RAM disparaît. L'intérêt est donc discutable dans la mesure où il s'agit de titres aujourd'hui dépassés. Mais les puristes apprécieront certainement. Alex me demande d'ailleurs quand cette possibilité sera disponible en France... A priori, jamais !

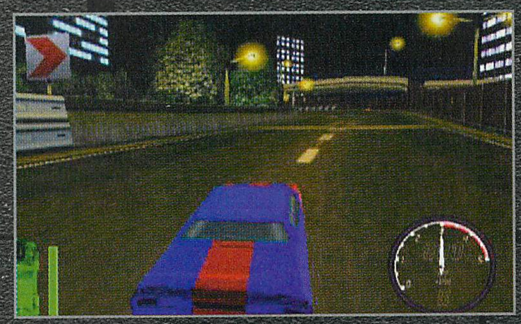
TU VEUX T'BATT' AVEC MOI ?

Le Baseball est aussi populaire aux Etats-Unis que le foot chez nous : il n'est donc pas étonnant de trouver de nombreux jeux vidéo sur ce sport, même si la plupart du temps ils ne franchissent pas l'Atlantique. Mais ne soyons pas sectaires. Certains d'entre vous raffolent de ce genre, alors nous avons décidé de leur faire plaisir en dénichant des photos du futur World Series Baseball 2K1 (pour 2001-ndr) de Sega. Les spécialistes prévoient déjà qu'il s'agira d'un des meilleurs softs du genre. Vrai ou pas, le jeu en impose graphiquement avec une multitude de détails sur les personnages et les terrains. Et cela suffira à leur mettre l'eau à la bouche.

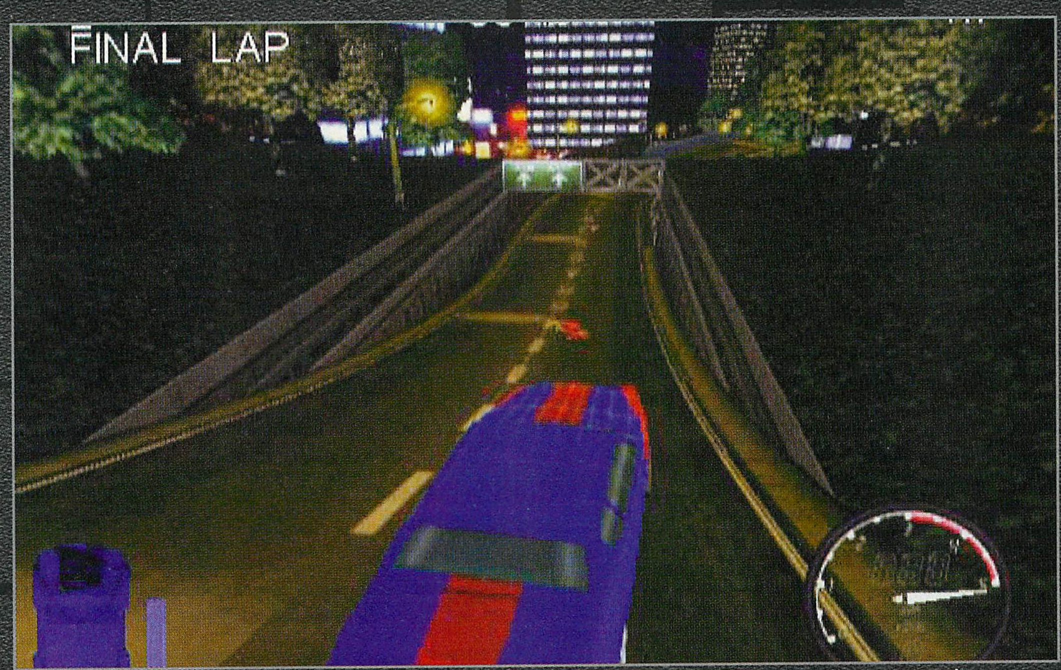









Là, je me sens un peu seul !



A chaque nouveau jeu de course, on retrouve un circuit de nuit en ville. Un peu d'originalité, que diable !

Demolition Racer

Attention, chute d'épaves !



Si j'tattrape, j'te démolis la caisse !



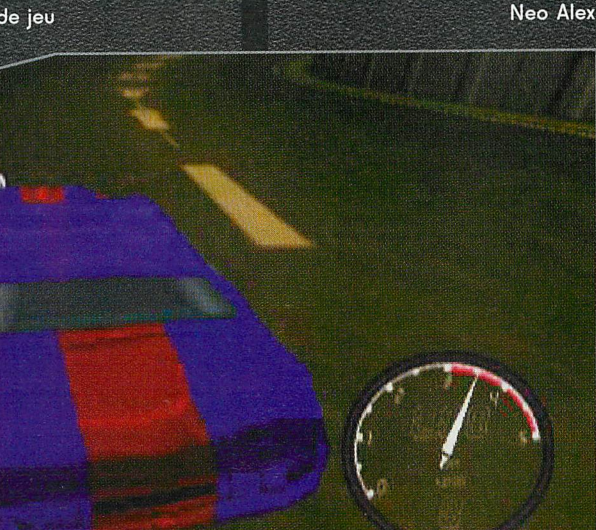
A la campagne, on ne s'ennuie jamais, c'est bien connu !



PC

Il manquait un jeu de ce genre sur Dreamcast, un jeu de course bien bourrin où les voitures explosent au moindre choc, où les carrosseries se tordent enfin de douleur pour nous prouver que tous les Gran Turismo du monde ne remplaceront jamais une course bien rapide entre quinze bolides déchaînés. Eh oui, cette nouvelle version de Demolition Racer propose un championnat confrontant le joueur à quatorze pilotes sans pitié. Les circuits seront d'ailleurs des plus délirants avec l'apparition d'un porte-avions, d'une usine de produits chimiques et d'un parking souterrain. On retrouve la même variété dans les véhicules puisque vous aurez le choix entre des stock-cars, des camions ou des voitures de sport. A la manière d'un Destruction derby, le joueur aura accès à différents modes de jeu comme un championnat ou une série d'arènes pour les plus sadiques. Si les graphismes paraissent pour l'instant nettement inférieurs à ce que la Dreamcast est capable de faire, l'animation est elle, une fois de plus, ultra-rapide. Les bolides foncent à toute allure sur les circuits, sautant par dessus les malheureux retardataires et réduisant en amas de tôles froissées les plus malchanceux. Côté musique, Infogrames (l'éditeur de Demolition Racer) promet de grands noms comme Fear Factory (Rapid Racer et Porsche Challenge sur PlayStation), Tommy Tallarico, Junkie XL ou Cirrus. Voilà un titre qui ne fera pas dans la dentelle et qui pourrait bien tirer son épingle du jeu si Daytona USA 2 continue à bouder la Dreamcast, d'autant que Demolition Racer peut se jouer à quatre (imaginez un peu le délire à l'écran !). A la prochaine pour un test archi-complet !

Neo Alex





Développeur : Pitbull Syndicate

Genre : Course (enfin si on veut !)

Sortie prévue : été 2000



MATERIEL

Racing Wheel Thrustmaster : du nouveau !



Bonne nouvelle pour les amateurs de simulation automobile, l'excellent volant Thrustmaster vient d'être récemment annoncé par Guillemot au prix ultra compétitif de 399 frs (au lieu de 499 frs auparavant), soit une baisse de 100 frs. L'initiative est appréciable et il ne reste plus qu'à espérer que les autres fabricants de matos suivent le même chemin.

Joytech : l'invasion est pour bientôt !

Voici une rapide description des produits Joytech qui ne devraient plus tarder à être disponibles en France. N'ayant pour l'instant que des photos et des dossiers de presse, il est impossible d'attribuer des notes techniques tant que nous n'aurons pas ces accessoires entre nos mains. Soyez sûrs que nous vous en reparlerons le moment venu.

Jolt Tech & Advanced Jolt Pack

Le premier est un vibreur simple et l'autre est un vibreur avec VM intégré. L'intensité des vibrations est réglable sur les deux modèles et la capacité du VM sur l'Advanced Jolt Pack est standard (1 Mo). Les deux modèles seront disponibles chacun en 2 coloris : noir/blanc et bleu/blanc pour le Jolt Pack ; noir/blanc et carbone/blanc pour l'Advanced.

Cartes mémoire

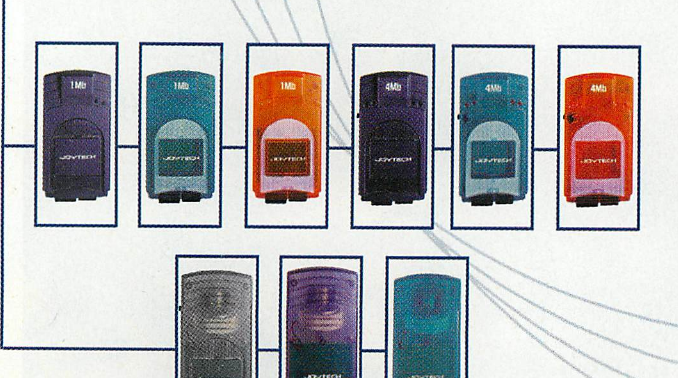
D'une capacité de 1 Mo ou de 4 Mo, ces Memory Cards seront dispo en 3 teintes chacune et utiliseront le système mémoire «Flash». Par contre, l'écran à cristaux liquides a disparu, permettant ainsi une réduction du prix.

9MM Enforcer Gun

Noirs ou Gris, ces pistolets peuvent accepter un Jolt Pack. La culasse bénéficiera d'un effet de recul appréciable et une pédale de rechargement automatique sera intégrée. L'auto-fire n'a pas été oublié.

Controller Plus

Rien de particulier à dire sur ce pad par rapport aux autres modèles existants, excepté que le cordon sort directement par l'arrière. De plus, une fonction programmation a été rajoutée. Enfin, 3 coloris seront disponibles.



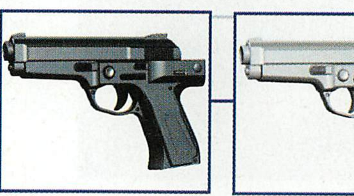


Speaker System PS-515S

Disponibles chez CD SERVICE (tél : 04-79-61-04-50), voici les premières enceintes compatibles PC, PlayStation, baladeurs, et surtout Dreamcast ! Quel est l'intérêt de telles enceintes, me direz-vous ? Eh bien pour tous ceux qui n'ont pas déjà posé un système Dolby Prologic ou seulement de simples enceintes, voire un caisson de basse à leur téléviseur, voici l'accessoire idéal. Doté d'un système surround (non haut de gamme évidemment, mais de bonne qualité) et de trois boutons contrôlant le volume, les aigus et les basses, ces enceintes sont dotées de 2x5 watts de puissance. Le son est assez bon (testé sur Dragon's Blood et Crazy Taxi) et le prix est attractif : environ 309 francs. Un modèle de 2x10 watts de puissance est également disponible au prix de 379 francs. Très simple d'utilisation, cet accessoire est une bonne surprise.

Solidité : 3,5/5
Ergonomie : 4/5
Design : 4/5

Note globale : 4/5







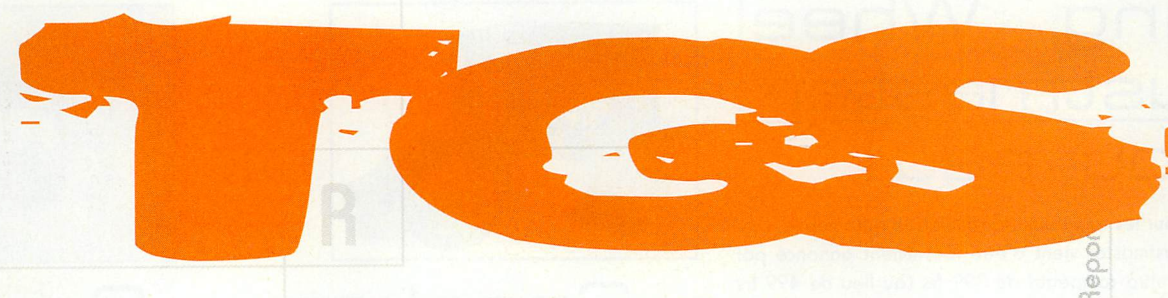
Subwoofer 3D Speaking System

CD SERVICE, déjà responsable du PS-515S, propose un couple d'enceintes accompagnées d'un caisson de basses d'un rapport qualité/prix exceptionnel ! Le SA 4315 de Kinyo n'est certes pas aussi puissant qu'un véritable équipement Home Cinema haut de gamme, mais pour moins de 500 francs, il réalise des prestations sonores exceptionnelles ! Testé sur Tony Hawk et MDK 2, le résultat est impressionnant : ça déménage un max avec une belle profondeur dans les graves! Je n'ose imaginer le résultat sur Code : Veronica le soir, sans lumière et seul... Comme d'habitude, les branchements sont très simples et les cordons sont assez longs, même si quelques centimètres en plus n'auraient pas été négligeables. Un câble RGB nécessaire pour connecter la bête à la console sera fourni, comme pour la version PlayStation. Sans conteste le meilleur périphérique du mois ! Pour plus de renseignements, contactez CD SERVICE au 04-79-61-04-50 ou par correspondance à CD SERVICE, 10 avenue St Simond, 73100 Aix-les-Bains.

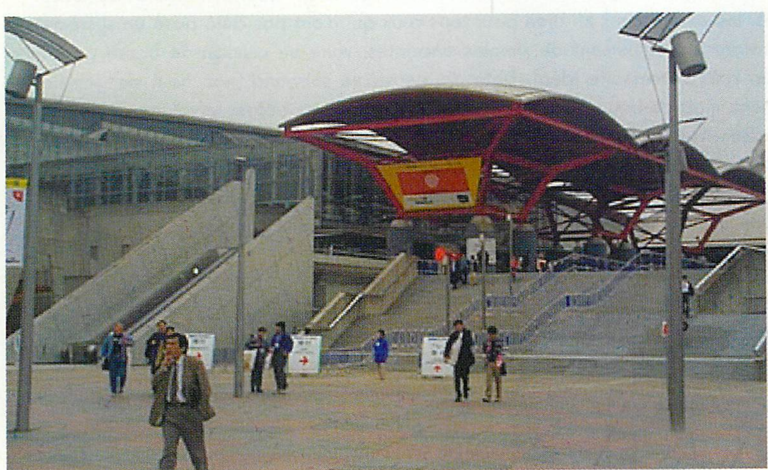


Solidité : 3,5/5
Ergonomie : 4,5/5
Design : 4/5

Note globale : 4,5/5



ÉDITION PRINTEMPS 2000


SI JE VOUS DIS QUE LE SALON SE DÉROULAIT LÀ, VOUS ME CROYEZ ?





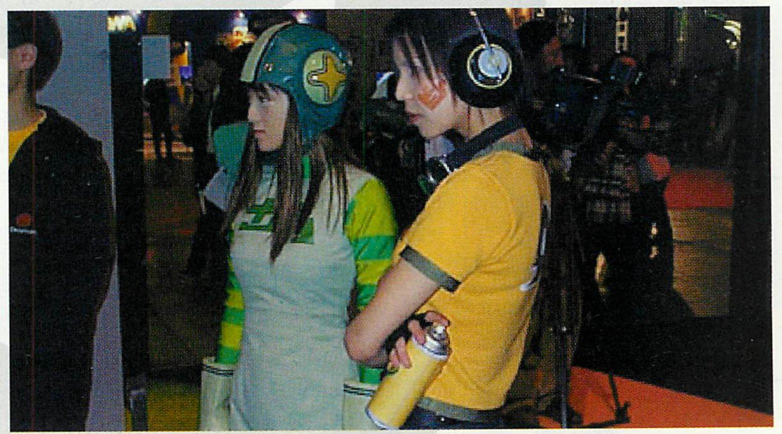


Le Tokyo Game Show est sans conteste le salon japonais consacré aux jeux vidéo à ne manquer sous aucun prétexte. Fidèle à son image d'événement incontournable, cette édition de printemps 2000 était une nouvelle fois l'occasion de découvrir les futurs hits des consoles nouvelle génération.
Inutile de dire que Sega était très présent, que ce soit avec ses propres titres ou indirectement, par l'intermédiaire des éditeurs tiers. La Dreamcast propose d'ores et déjà des jeux de qualité et vu ce qui nous attend pour les prochains mois, nous n'avons pas fini d'être surpris par ses capacités. Même la PlayStation 2, que certains attendaient comme une véritable révolution, n'offre pas encore de jeux supérieurs, techniquement ou au niveau de l'intérêt, aux meilleurs titres Dreamcast. Fort du succès de sa machine, on pourrait presque dire que Sega dominait ce TGS de printemps grâce à des softs comme Phantasy Star Online, Grandia 2 ou encore Eternal Arcadia. Sans parler de belles surprises comme Super Runabout, Rent-A-Hero No.1 ou Jet Set Radio que l'on n'attendait pas aussi bons.
Et pour couronner la chose, les hôtesses nipponnes étaient toutes plus ravissantes les unes que les autres. Si bien que depuis quelques jours, tous les journalistes de la rédaction se sont portés volontaires pour remplacer notre correspondant japonais. En regardant les photos qui agrémentent la page, vous comprendrez aisément les raisons de leur motivation. J'en connais même qui se damneraient pour moins.
Toujours prêts à vous faire plaisir, nous vous proposons donc de découvrir les meilleurs titres du salon, tout en images. Bonne lecture et patience, car ils arrivent bientôt sur votre console préférée...

Vincent

«Fort du succès de sa machine, on pourrait presque dire que Sega dominait ce TGS de printemps grâce à des softs comme Phantasy Star Online, Grandia 2 ou encore Eternal Arcadia. Sans parler de belles surprises comme Super Runabout, Rent-A-Hero No.1 ou Jet Set Radio que l'on n'attendait pas aussi bons.»




DES TAS DE JEUX VIDÉO ET DES HÔTESSES MIGNONNES À CROQUER : LE RÊVE !

Reportage

Phantasy Star Online



Pas d'inquiétude, l'univers de ce nouveau Phantasy Star mélange comme les autres culture médiévale et technologie hig-tech.

On peut dire que ce nouvel épisode de Phantasy Star était attendu avec une grande impatience par tous les possesseurs de Dreamcast. Quoi de plus normal, lorsqu'on sait que cette saga constitue une référence pour les nombreux fans de RPG et que cela fait plusieurs années qu'il est annoncé. Prévu initialement sur Saturn, il s'était vu rayé des plannings de Sega. Les problèmes de programmation et le manque de succès de cette console à travers le monde avaient forcé l'éditeur à revoir complètement sa copie. Aujourd'hui, on a enfin la chance de pouvoir admirer les premières photos de cette future merveille. Les graphismes semblent d'ailleurs d'une qualité équivalente à celle de titres comme Eternal Arcadia et Grandia II. Mais vous l'aurez compris en lisant son nom, ce nouveau volet n'est pas une suite comme les autres. La 3D temps réel utilisée pour l'ensemble du jeu n'est pas la seule innovation introduite par l'équipe de développement par rapport aux anciens épisodes. En effet, Phantasy Star Online a été spécialement développé pour répondre à l'attente d'un marché vidéoludique qui connaît actuellement un véritable boum des jeux en réseau. Et quand on sait que le génial Yuji Naka (le Monsieur «Shenmue») supervise l'ensemble du projet, on se doute bien que les idées novatrices seront de la partie. Sur ce point, si les informations se font encore assez rares, il est notable que Sega a avant tout pensé à soigner l'ergonomie de son produit. Ainsi, trois joueurs pourront choisir de former une équipe pour lutter plus efficacement contre les monstres qui peuplent ce fantastique univers. Il sera bien sûr possible d'allouer des missions spécifiques à chaque personnage de cette équipe. Encore plus fort, une interface étonnante permettra aux joueurs américains et japonais de participer en même temps à une partie sans que la barrière du langage ne se fasse sentir. Après un excellent épisode sur NES et trois autres exceptionnels sur Megadrive, il semblerait que Sega soit une fois de plus décidé à étonner les rôlistes du monde entier.

Neo Alex

Il y a toujours des dragons dans les RPG, c'est vraiment c...

«Aujourd'hui, on a enfin la chance de pouvoir admirer les premières photos de cette future merveille. Les graphismes semblent d'ailleurs d'une qualité équivalente à celle de titres comme Eternal Arcadia et Grandia II.»

Développeur : Sega
Date de sortie : courant 2000





C'est l'aube d'une nouvelle grande aventure.





Les combats s'annoncent particulièrement impressionnants.

DOSSIER

REPORTAGE

Napple Tale





Un boss du style Flower Power !





L'héroïne a un petit côté Nights, vous ne trouvez pas ?

Reportage

Alors que l'on attend toujours un bon RPG sur Dreamcast (raah, à quand Eternal Arcadia ?), Sega surprend son monde en annonçant un action-RPG du nom de Napple Tale. Bon, autant être honnête : au vu des premières images, on a plutôt l'impression de se retrouver devant un jeu de plates-formes saupoudré de phases d'action, un peu à la manière de Sonic Adventure. Le scénario vous place dans la peau du personnage principal intitulé Je N'ai Pas De Nom. Eh oui, la chose n'a pas encore été révélée pour le moment. Ce personnage, donc, se retrouve projeté dans le Napple World, sorte de monde parallèle situé entre le nôtre et celui du Deep Dream. A travers six espaces temporels basé sur les 4 saisons, le passé et le futur (on ne sait décidément plus quoi inventer !) et comprenant chacun environ entre 10 et 20 niveaux, vous aurez de quoi faire. Afin de se défendre, le héros, pardon l'héroïne, utilisera une raquette en forme de cœur ; si c'est pas mignon, ça ! Pour l'assister dans sa tâche, une fée prénommée Puffet l'aidera durant la totalité de son parcours. L'héroïne a été conçue par Mootan, artiste dans le domaine des comics au Japon et la musique a été composée par Yoko Kanno, très célèbre pour ses réalisations sur Macross et Cowboy Bebop. Enfin, le thème principal sera interprété par Maaya Sakamoto qui s'est déjà illustré dans de nombreux dessins animés et jeux vidéo. Ce sont les seules informations qui nous ont été communiquées pour le moment, mais connaissant Sega, nul doute que nous reparlerons bientôt de ce Napple Tale (c'est quant ils veulent pour un Shining Force !).

Seba

«L'héroïne a été conçue par Mootan, artiste dans le domaine des comics au Japon et la musique a été composée par Yoko Kanno, très célèbre pour ses réalisations sur Macross et Cowboy Bebop.»

Reportage





Le come-back de Merlin l'enchanteur !

Développeur : Sega

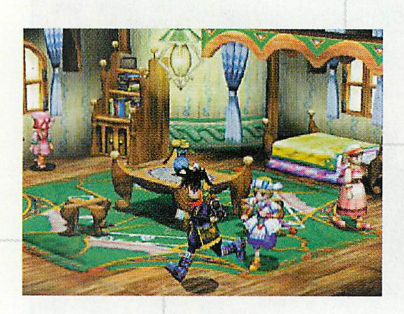
Date de sortie : N.C.

Grandia 2

Sega



VITE, JE VEUX UNE VERSION US AU PLUS VIII-TE !!!



Bien que Game Arts n'ait présenté aucune démo jouable de son Grandia II, les vidéos proposées au public lors de ce Tokyo Game Show nous ont complètement fait flasher. Il fallait voir en particulier une attaque du héros qui, grâce aux effets de lumière fabuleux et à l'animation démentielle, en jetait plein la vue ! Quant aux sorts, leur effet est symbolisé à l'écran par une explosion de lumières vives et de couleurs tourbillonnant dans tous les sens. Les graphismes étaient toujours aussi sublimes, que ce soit lors d'une exploration d'une ville ou d'un donjon ou bien lors d'une balade campagnarde. La réalisation technique est apparemment sans défaut. 4 personnages composeront toujours votre équipe, mais le scénario n'a pas encore été dévoilé. Néanmoins, connaissant Game Arts, on peut être sûr qu'il sera de qualité. Bien sûr, on attend d'avoir une version jouable pour confirmer nos dires, mais difficile de réfréner son enthousiasme après cette démonstration vidéo. Aucune date de sortie précise n'a malheureusement été annoncée ; on sait simplement que ce jeu sortira cette année au Japon. Messieurs de Squaresoft, tremblez car la concurrence se développe à toute vitesse !



UNE REPRÉSENTATION GRAPHIQUE DES COMBATS ASSEZ HALLUCINANTE !



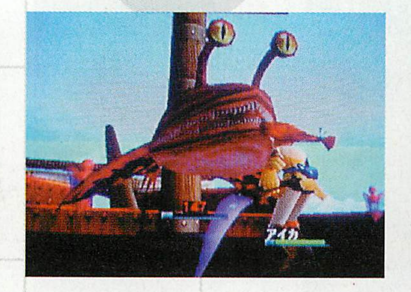
Eternal Arcadia



Sega

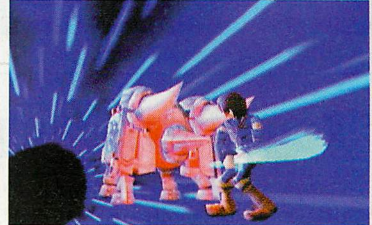


ME SERRE PAS SI FORT, JE VAIS ÉTOUFFER !





Argh, le coup est passé si près ! Figurez-vous que lors du Tokyo Game Show, Sega a distribué au hasard des démos de son futur RPG Eternal Arcadia ! Malheureusement, nous n'avons pas été vernis sur ce coup-là car malgré nos tentatives d'éradication de la concurrence et nos gros chèques, impossible d'en récupérer le moindre exemplaire. Eh oui, seule la presse nippone bénéficiera des faveurs de Sega, semble-t-il...Néanmoins, les vidéos et les screenshots montrés lors du salon laissent présager quelque chose d'énorme, et ce n'est pas Neo Alex qui me contredira sur ce point-là ! Les graphismes sont absolument splendides, même si l'on note un léger côté Climax Landers (mais alors très léger, rassurez-vous !). Les effets spéciaux lors des combats (au tour par tour) sont magnifiques et les décors assez variés. Le seul petit truc qui nous a fait tiquer, c'est la lenteur avec laquelle les personnages bougent lors des combats, mais Sega a largement le temps d'y remédier. Evidemment, ces mêmes persos bénéficient d'un design typiquement japonais qui reste néanmoins très convaincant. Toujours prévu pour le dernier trimestre au Japon, ce RPG va faire fureur, c'est certain !



COMMENT JE VAIS TE L'ENVOYER AU FOND DU CUL DE L'ESPACE, CETTE ESPÈCE DE COCHON AMÉLIORÉ !



Cool Cool Toon (SNK)



Voilà bien SNK dans un genre où on ne l'attendait pas. Exit la baston et la plate-forme et place à la frénésie des rythmes funky pour ce jeu de danse qui se situe entre Space Channel 5 pour sa musique «groovy» et Parappa the Rapper pour l'aspect graphique dans le style cartoon. Cool Cool Toon n'était pas jouable sur le salon et on ne sait donc pas vraiment en quoi il consistera réellement. Mais si l'on en juge par les vidéos qui tournaient sur le stand SNK, on peut s'attendre à quelque chose qui soit digne des deux softs évoqués précédemment. Ca risque de bouger dans les chaumières !



Jet Set Radio (Sega)









Véritable surprise du salon, JSR va vous mettre dans la peau d'un jeune rollerskater dont la seule occupation consiste à errer dans les rues en roller et à tagger les murs en prenant soin de ne pas se faire choper par les flics. Pour résumer le concept du jeu, on peut le comparer à un mélange judicieux de Crazy Taxi (il faut suivre les flèches pour savoir où tagger) et de Tony Hawk (possibilité d'exécuter diverses acrobaties et d'aller presque partout). Malgré ses graphismes en 3D, on se croirait devant un dessin animé japonais. C'est très beau et techniquement irréprochable et comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, le jeu sera dispo au Japon à la fin du mois. Peut-être le test dans le prochain numéro, donc.

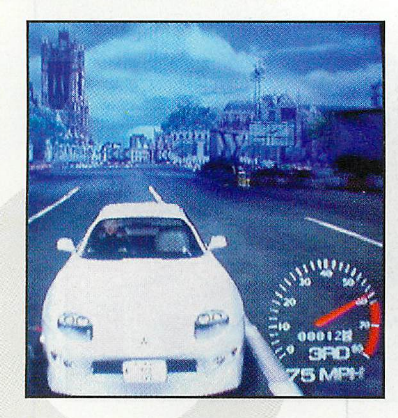
Sega Tetris (Sega)

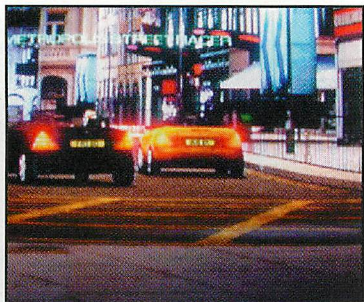
Comme si le Tetris 4D sorti aux débuts de la console ne nous avait pas suffi, Sega a trouvé bon de nous proposer une énième version de Tetris. Le jeu se démarque (enfin, si l'on veut-ndr) de Tetris 4D par la présence d'un petit singe en bas de l'écran qui file un coup de marteau pour faire disparaître chaque ligne complétée. Le jeu est bien évidemment jouable en réseau et c'est certainement ce qui fait sa force, car le concept est aujourd'hui dépassé. De nombreux joueurs s'éclatent encore sur ce type de jeu, mais cela justifie-t-il réellement une adaptation sur une console d'une telle puissance ?





M-SR (Sega)







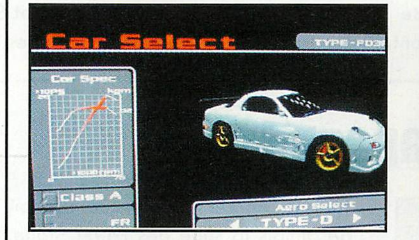
Le jeu de course des anglais de Bizarre Creations n'en finit pas d'être repoussé dans les plannings officiels. Aux dernières nouvelles, il ne ferait pas son apparition avant le troisième quart de l'année. Cela s'explique probablement par le fait que le soft a été complètement remanié depuis le dernier salon de l'E3. Désormais, la conduite se veut plus proche d'une simulation que du jeu d'arcade et les décors figurent parmi les plus beaux jamais proposés dans un titre vidéo de course automobile. Le soft a donc pris une très bonne tournure, qui laisse augurer d'un futur hit en puissance. Le seul petit reproche que l'on pourrait faire concerne la vitesse d'animation qui nous a paru un peu trop lente pour ce type de jeu. Mais au vu de la qualité graphique globale, on peut s'attendre à prendre une belle claque. Et pour une fois que ça fait du bien, on en redemande !



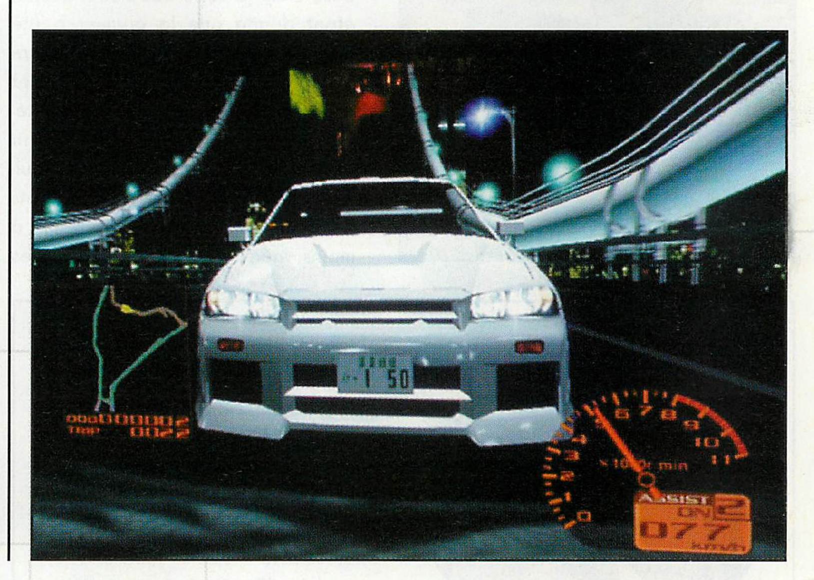
Tokyo Extreme Racer 2 (Genki)



Tokyo Highway Challenge nous avait déjà déçus en raison d'un comportement routier surréaliste et d'un manque cruel de circuits. Mais cela n'a apparemment pas empêché Genki de réitérer la chose avec son Tokyo Extreme Racer 2. Au menu de cette suite : plus de voitures, une modélisation de meilleure qualité, un circuit beaucoup plus long et des rivaux encore plus nombreux. En clair, le même jeu en mieux ! L'animation tourne toujours en 60 images/seconde (si l'on excepte les quelques ralentissements lorsque beaucoup de véhicules sont à l'écran) et c'est très rapide. Malheureusement, le fait de ne concourir que la nuit et sur des tracés peu variés rendent les parties vite ennuyeuses. Une fois de plus, les Japonais adoreront, mais pas les Européens.



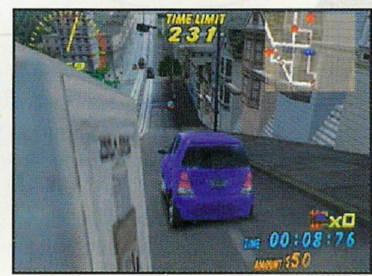


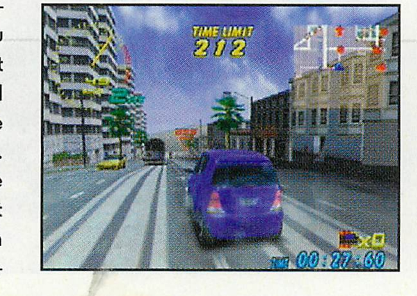


Super Runabout (Climax)

Oubliez les précédents Runabout sortis sur PlayStation. Super Runabout version DC apporte un lot de changements non négligeables par rapport aux premières moutures. La démo jouable sur le stand de Climax présentait un niveau dans lequel on devait parcourir les rues de San Francisco à la recherche de cinq bombes à désamorcer. On pouvait tout casser ou presque, chaque destruction étant récompensée par des points. Mais il fallait toutefois prendre garde à ne pas trop endommager votre véhicule. La maniabilité s'avérait assez ardue avec les deux voitures disponibles, et seul le scooter offrait une prise en main idéale pour éviter de trop nombreuses collisions. Si ce défaut est corrigé rapidement, on pourrait bien se retrouver avec un titre aussi fun qu'un Crazy Taxi ou un Driver (jeu PlayStation-ndr). Verdict à partir du 25 mai, lors de sa sortie au Japon.











Monster Breed (NEC)



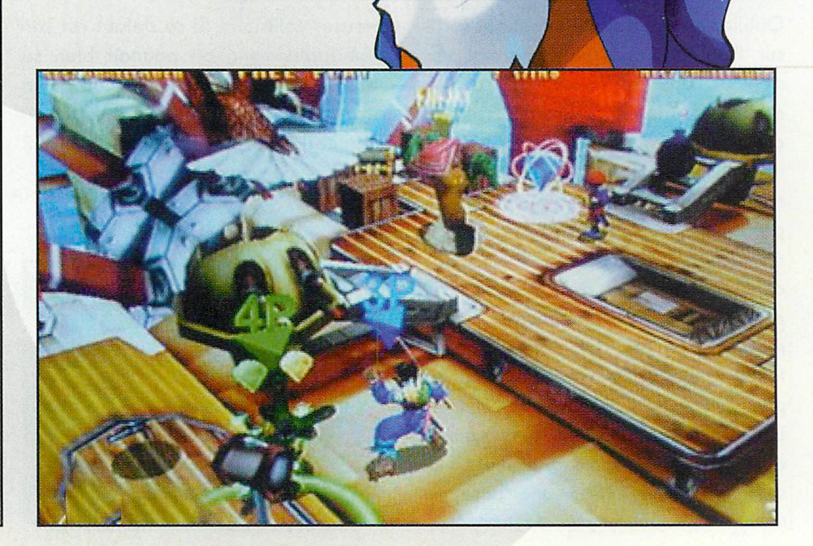


Vous pensiez que NEC-IC cesserait de sortir des daubes sur la machine de Sega ? Eh bien, pas du tout ! Leur Monster Breed dont nous avions parlé, dans les premiers jours de la console, n'est pas tombé dans l'oubli comme on aurait pu le croire. Pour les nouveaux, rappelons que le but de Monster Breed est d'élever des monstres et de les faire combattre contre de méchants ennemis. Ça pourrait ressembler à des Pokémon, sauf qu'ici, les monstres n'ont pas l'aspect mignon et la réalisation ne casse pas des briques. Après Seventh Cross et Sengoku Turb, cela n'étonnera personne. Aucune date de sortie n'est annoncée et pour être honnête, on s'en contrefiche. NEC : éleveur de monst...daubes !

Power Stone 2 (Capcom)



Tout le monde ou presque connaît désormais la série des Power Stone, étant donné que le premier a été testé à deux reprises dans notre mag' et que le second a fait l'objet de multiples news. Le principal intérêt de ce second épisode est d'offrir un mode quatre joueurs en simultané. Imaginez un peu des combats de folie en deux contre deux à mains nues et à l'aide d'armes blanches ramassées ici et là, à travers les niveaux. Fun et rapide, Power Stone 2 deviendra vite un soft incontournable pour tous ceux qui ont apprécié la première mouture. Surtout que des personnages supplémentaires viennent apporter un nouveau souffle à un concept qui a déjà fait ses preuves. Différent des titres de combat 2D et 3D classiques, PS2 trouvera facilement sa place dans votre logithèque, d'autant que la sortie japonaise ne devrait plus tarder.



Samba De Amigo (Sega)



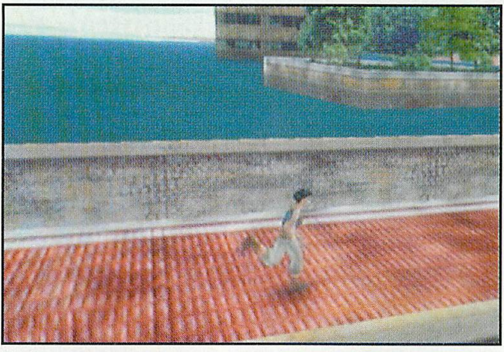
Le dernier soft de la Sonic Team était en démonstration dans sa version Dreamcast. Et quand on connaît l'attirance du public nippon pour le karaoké et les jeux vidéo de danse virtuelle, on imagine l'ambiance de délire qui régnait autour du stand. Le titre n'est jouable qu'avec les maracas et le tapis spécial (cf. News). On espère donc que le prix de l'ensemble ne sera pas prohibitif pour un grand nombre de joueurs. Premier constat, les maracas sont plus légers qu'en arcade, ce qui devrait diminuer la fatigue des poignets. Le jeu, quant à lui, est toujours aussi sympa. Au fun du mode arcade, les concepteurs se sont permis de rajouter quelques nouveautés telles qu'un mode entraînement et des tas de mini-jeux. Du tout bon ! Depuis, toute la rédac' (Le Joker et Emmanuel en tête, suivi du Tuco, enthousiaste comme jamais !-ndr) attend le 27 avril avec impatience pour la sortie japonaise du jeu.






Metal Max : Wild Eyes (ASCII)







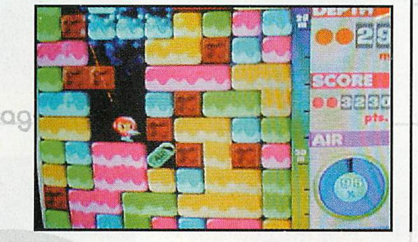
Les possesseurs de NES ou de SNIN (on fricote avec l'ennemi ?-ndr) ont certainement entendu parler de Metal Max. Eh bien, depuis quelques mois, les programmeurs de Createch nous préparent une version Dreamcast du jeu. N'y ayant pas joué, je peux simplement vous dire que ce titre mélange RPG et phases d'action dans un environnement entièrement en 3D. Les décors ne semblaient pas très détaillés et il faudra donc que le jeu offre un intérêt digne de la machine pour susciter l'attention des joueurs. Aucune date de sortie n'ayant été définie, Createch aura tout le temps nécessaire pour améliorer son bébé. Personnellement, je ne suis pas très optimiste à son sujet, mais je me trompe peut-être...

Mr. Driller (Namco)

Namco avait, en effet, déclaré haut et fort que deux ou trois autres titres étaient en préparation pour la console de Sega. Tout le monde s'attendait donc à voir apparaître un SoulCalibur 2, un Tekken Tag Tournament, ou un Ridge Racer. Cela se réalisera peut-être un jour, mais pour l'heure, il faudra se contenter d'une adaptation de Mr Driller, un puzzle-game dans la lignée des Tetris et autre Dr. Mario. En voyant les écrans de jeu, on se croirait devant une Megadrive. Le titre se révèle rigolo quelques minutes mais il faut bien avouer que diriger un personnage ridicule dans des cubes colorés n'est pas digne d'une 128 bits qui propose un SoulCalibur meilleur que sa version arcade. J'entends déjà notre Tuco s'écrier : «Mais on se fout de notre gueule, ou quoi ?». Et pour une fois, je suis entièrement de son avis, n'en déplaise à Monsieur Namco.

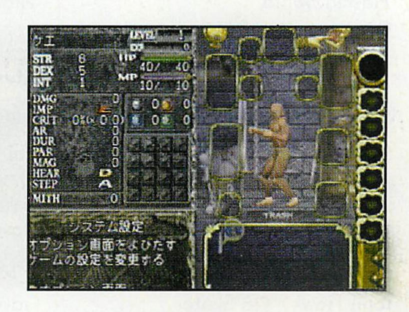






Record of the Lodoss War (Kadokawa Shoten)





Les Chroniques de la Guerre de Lodoss vont une nouvelle fois quitter le monde de l'animation pour débarquer sur nos consoles. Il s'agit -il fallait s'en douter- d'un RPG action qui se situe dans un univers peuplé de chevaliers, sorciers et dragons. Le jeu ressemble à s'y méprendre à un excellent clone de Diablo. Très complet, il possède tous les ingrédients pour séduire les amateurs. Et compte tenu de la renommée de la version animée, Record of the Lodoss War connaîtra, à n'en pas douter, un beau succès au pays du soleil levant lors de sa sortie, le 29 juin. Ce ne sont pas les quelques ralentissements, lorsque de nombreux ennemis sont à l'écran, qui devraient y changer quoi que ce soit.

Rent-A-Hero No.1 (Sega)





Seconde surprise du salon avec jet Set Radio, Rent-A-Hero reprend le moteur graphique de Spike Out en l'adaptant à un jeu d'action / RPG qui met en scène un super-héros décidé à ramener l'ordre dans la ville. Tel un Superman virtuel, vous lutterez contre punks et délinquants en tout genre en utilisant vos super-pouvoirs pour vous faciliter la tâche. Techniquement, nous avons été agréablement étonnés, compte tenu de ce que nous en avions vu plus tôt. C'est plutôt joli et le personnage bouge bien, même s'il a parfois l'air un peu ridicule (normal pour un super zéro !-ndr). Les fans de beat-them-all apprécieront ce titre même s'il lui manque la possibilité d'y jouer à deux. Mais les nombreux coups spéciaux et enchaînements réalisables, associés à des missions qui vont de la protection de jeunes femmes dans la rue à la simple livraison de pizza à super-vitesse, en font un jeu plus intéressant qu'on l'aurait pensé. Tout cela sera bien sûr à confirmer lors d'un futur test import.



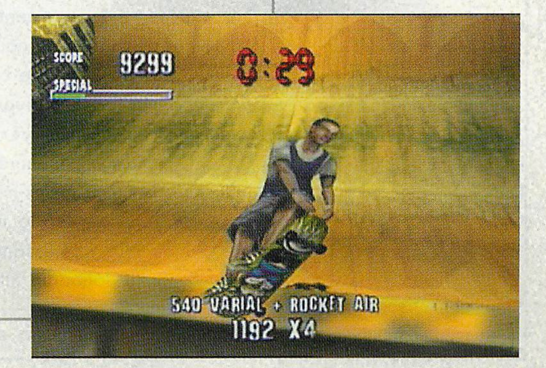
JEUX PREVUS

TITRE (Euro.)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
4 Wheel Thunder	Kalisto	mai 2000
Anachronox	Ion Storm	NC
Black and White	Lionhead	NC
Dead or Alive 2	Acclaim	mai 2000
Dragon's Blood	Treyarch	mai 2000
European Super League	Virgin	août 2000
Arcatera	Westka Entertainment	courant 2000
F1 Racing Championship	Ubi Soft	mai 2000
Furballs	Bizarre Creations	mai 2000
GTA 2	Take 2	avr. 2000
Hidden and Dangerous	Take 2	avr. 2000
Heroes of Might and Magic 3	Ubi Soft	juin 2000
MS-R	Bizarre Creations	mai 2000
MDK 2	Take 2	avr. 2000
NHL 2K	Sega	NC
Nightmare Creatures 2	Kalisto	juin 2000
Zombie Revenge	Sega	avr.00
Plasma Sword	Virgin	juin 2000
Legend of Blade Masters	Ronin Entertainment	été 2000
Roadsters	Titus	NC
Silver	Infogrames	NC
Star Wars Racer	Ubi Soft	mai 2000
Street Fighter 3	Virgin	juil. 2000
UFC	Crave Entertainment	fin 2000
Tech Romancer	Virgin	mai 2000
Tony Hawk's Pro Skater	Crave Entertainment	mai 2000
V-Rally 2	Infogrames	juin 2000



TITRE (US)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Plasma Sword	Capcom	avr. 2000
GTA 2	Take 2	avr. 2000
Toy Story 2	Activision	mars 2000
Maken X	Sega	mai 2000
Draconus : Cult of the Wyrm	Crave Entertainment	avr. 2000
Gauntlet Legends	Midway	mai 2000
D2	Sega	courant 2000
Tony Hawk Skateboarding	Crave Entertainment	avr. 2000
Sega GT	Sega	oct. 2000
Baldur's Gate	Sega	courant 2000
Alien Resurrection	Fox Interactive	courant 2000
Super Magnetic Neo	Crave Entertainment	courant 2000
Alone in the Dark 4	Infogrames	fin 2000
Pharaoh	Impressions	courant 2000





TITRE (Jap.)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Super Soccer Euro 2000	Imagineer	avr. 2000
Armada	Metropolis Digital	courant 2000
Burning Rangers 2	Sega/Sonic Team	courant 2000
Power Stone 2	Capcom	avr. 2000
Chakan's Revenge	Sega	NC
SNK vs Capcom	Capcom/SNK	avr. 2000
Daytona Usa 2	Sega	courant 2000
Ecco The Dolphin	Sega	courant 2000
Fighting Vipers 2	Sega	NC
Guilty Gear X	Arc System	NC
Major League Soccer	Konami	sept. 2000
Phantasy Star Online	Sega	fin 2000
Virtua Tennis	Sega	été 2000
Super Producer	Hudson Soft	courant 2000
Columns 2	Sega	courant 2000
Dynamite Baseball	Sega Sports	NC
Sorcerian	Victor Interactive	avr. 2000
Samba De Amigo	Sega	avr. 2000
Innocent Tears	Global Entertainment	mai 2000
Golf Shiyouyou Special Disk	Bottom Up	mai 2000
Dee Dee Planet	Sega	mai 2000
Sakura Wars 1	Sega	mai 2000
Rent-A-Hero	NC	mai 2000
Marionette Company 2	Microcabin	mai 2000
Jet Set Radio	Sega	courant 2000
Super Hero Avengers	Banpresto	courant 2000
Life Game	Takara	juin 2000
Monster Breed	Nec	été 2000
Let's Make A Derby Horse	Sega	été 2000
Macross	NC	courant 2000
Brave Knight	Panther Software	courant 2000
Grandia 2	Game Arts	courant 2000
Dark Eyes	Nextech	NC
Super Robot Wars Alpha	Banpresto	NC
Super Runabout	Climax	mai 2000
Ring : Legend of Nibelungen	NC	mai 2000
Net Golf	Sega	courant 2000
Zusar Vasar	Real Vision	juil. 2000
Baldur's Gate	Sega	NC
Iris Angel	Japan Corporation	NC
Top of the Racing	Fujicom	courant 2000
Rune Caster	NC	juin 2000
M-SR	Sega	courant 2000





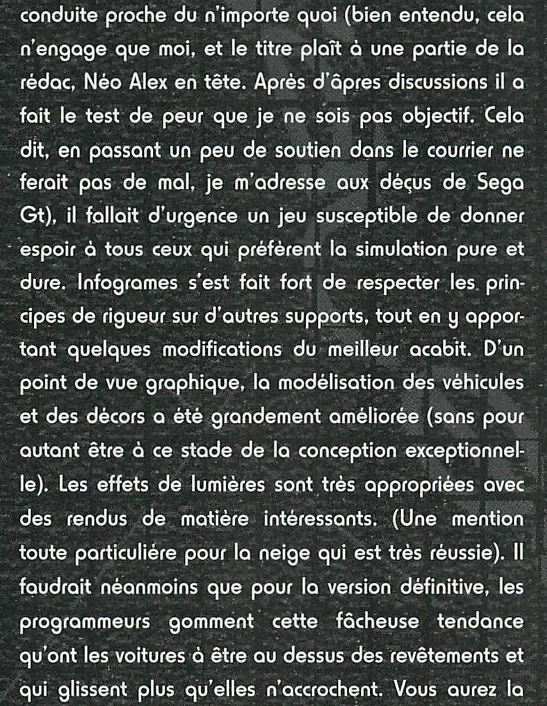





V-RALLY 2
EXPERT EDITION

Il n'y a pas si longtemps, on vous avait concocté un petit dossier intitulé : « Y a-t-il un jeu de course pour sauver la Dreamcast ? Et V Rally 2 faisait partie des titres susceptibles d'apporter énormément à cette grande ambition. Bien que nous n'en soyons qu'au stade de la version bêta, on peut vous dire que ça devrait booster dans les chaumières dès le mois de mai. Bien entendu, il reste quelques améliorations à faire pour que notre plaisir soit total, mais on peut déjà se faire une idée assez précise de ce que ça devrait être. Jugez plutôt.

Difficile d'aller plus en avant sans préciser que ma déception a été grande en voyant arriver Sega Gt résolument arcade avec un style de conduite proche du n'importe quoi (bien entendu, cela n'engage que moi, et le titre plaît à une partie de la rédac, Néo Alex en tête. Après d'âpres discussions il a fait le test de peur que je ne sois pas objectif. Cela dit, en passant un peu de soutien dans le courrier ne ferait pas de mal, je m'adresse aux déçus de Sega Gt), il fallait d'urgence un jeu susceptible de donner espoir à tous ceux qui préfèrent la simulation pure et dure. Infogrames s'est fait fort de respecter les principes de rigueur sur d'autres supports, tout en y apportant quelques modifications du meilleur acabit. D'un point de vue graphique, la modélisation des véhicules et des décors a été grandement améliorée (sans pour autant être à ce stade de la conception exceptionnelle). Les effets de lumières sont très appropriées avec des rendus de matière intéressants. (Une mention toute particulière pour la neige qui est très réussie). Il faudrait néanmoins que pour la version définitive, les programmeurs gomment cette fâcheuse tendance qu'ont les voitures à être au dessus des revêtements et qui glissent plus qu'elles n'accrochent. Vous aurez la possibilité de vous mettre au volant de nombreux véhicules comme la Seat Cordoba, la Nissa Micra, la Ford Focus, l'Impreza GT et autre 206 WRC, plus quelques surprises spéciales avec la Lancia Stratos, La Renault RS Gordini ou encore la Toyota Celica GT 4. De ce côté-là, aucun souci à se faire, il y en aura pour tous les goûts. Le son, sans atteindre une référence désormais incontournable qu'est GT 2 sur Playsattion, apporte un plus indéniable. Un petit réglage de l'étalonnage de la boîte, et il sera entièrement satisfaisant. Rassurez-vous, l'éditeur de circuit fera toujours partie des réjouissances et permettra aux plus retors d'entre



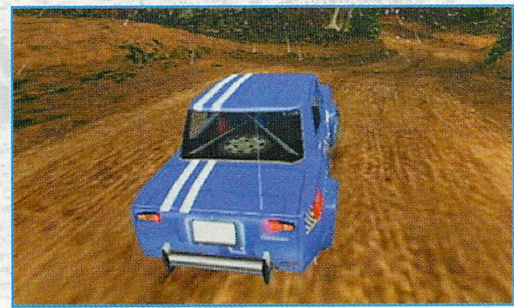

Vous aurez le choix lorsque vous êtes en duel d'opter pour la vue horizontale, ou comme ici verticale.

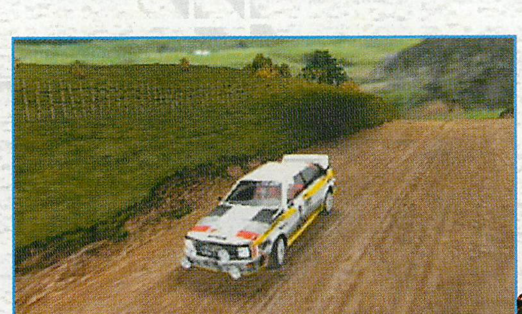

La vue intérieure peut poser quelques problèmes de visibilité, surtout lorsqu'il fait nuit.


A quatre, nous n'avons noté aucun ralentissement et la partie tourne souvent en de franches rigolades.

Développeur : Infogrames
Editeur : Infogrames
Genre : course automobile
Sortie prévue : juin 2000 (DC et PC)







SPÉCIAL BONUS

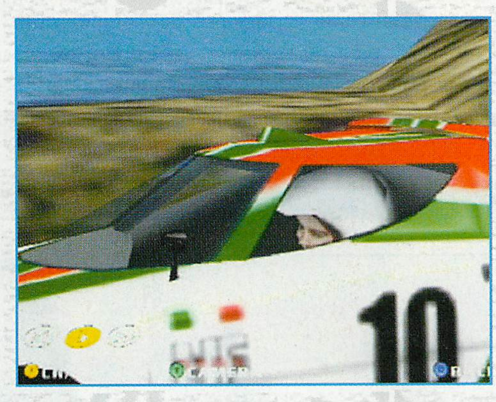
Au cours de vos parties endiablées, le challenge ne consiste pas uniquement à finir premier. En effet, les concepteurs ont agrémenté les voitures disponibles de plusieurs petits bijoux qu'il vous faudra débloquer en remportant les épreuves dans différents modes. Vous pourrez alors piloter une Renault RS Gordini du plus bel effet ou encore une Audi Quattro, l'inévitable Lancia Stratos ou encore la Toyota Celica GT4.



vous de laisser libre cours à leur folie créatrice pour concocter de véritables parcours de dingue. La plus grande amélioration est certainement dans la jouabilité où l'effet « je conduis une savonnette enduite de vaseline « a totalement disparu. Enfin, il est possible d'avoir un minimum de sensations de conduite réaliste sans s'énerver de façon disproportionnées. Cette nouvelle fort réjouissante semble inclure une plus grande facilité à remporter les challenges qui vous sont proposés. Il y a le mode Time Trial, le mode Arcade où vous affrontez trois autres véhicules, le V Rally Trophy, avec trois adversaires, et le V Rally Championship où vous êtes seul à l'écran. Celui-ci se décline en trois catégories. La première, c'est L'European avec 8 challenges, le World avec 12 challenges et enfin l'expert avec pas moins de 16 spéciales. Vous pourrez vous essayer à quelques arsouilles entre copains, que ce soit à deux à trois ou à quatre joueurs. Pour couronner le tout, vous bénéficierez d'au moins cinq vues différentes. Difficile de ne pas être séduit par cette avalanche de bonnes nouvelles et de bonnes sensations qui devraient faire de V Rally 2 le digne successeur incontesté de Sega Rally 2. Mais la condition indispensable pour une réussite totale du titre réside en premier lieu dans les mains des concepteurs : ils devront impérativement supprimer les multiples bugs qui vérolent totalement le jeu et rendraient sa réussite plus que difficile s'ils restaient sur la version finalisée. La réponse dans le test dès le prochain numéro.

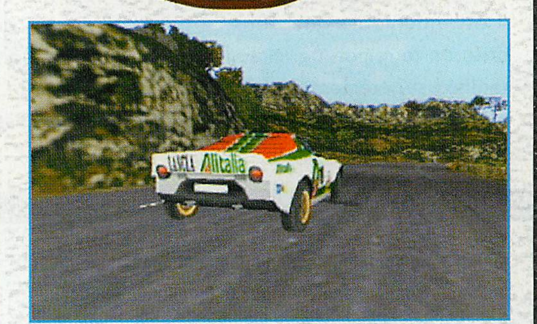
El Tuco











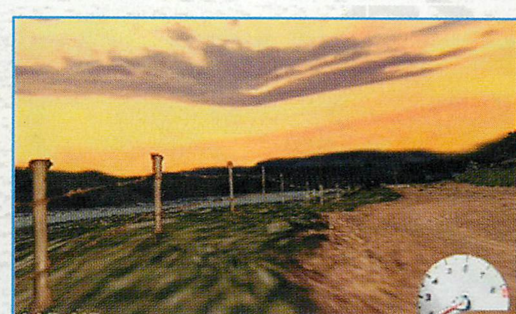


V STYLE

Les ralentis proposés dans V Rally 2 sont du meilleur effet et apportent vraiment quelque chose à ce titre. Leur style est particulier, dans la mesure où ils proposent un florilège d'angles de vue ; on passe d'une caméra qui tourne tout autour de la voiture inlassablement jusqu'à la fin du parcours, à un plan rapproché sur chacun des participants pour finir sur des caméras immobiles qui suivent un passage sur la piste en particulier. Bien d'autres angles sont à choisir et remplissent une fonction ludique qui fait défaut à bien des titres lorsque cela concerne les ralentis.






Classiques mais sympa

Il est indéniable que dans ce type de jeu, les décors revêtent une importance non négligeable. Même si ce n'est pas le point le plus important du titre, on le remarque immédiatement lorsqu'ils sont ratés. Ici, bien au contraire, on est ravi de leurs textures et de certains détails qui donnent un côté réaliste supplémentaire. De nuit, de jour, en ville, sur le goudron ou sur la terre, sous la pluie ou sous la neige, dans la jungle ou à la campagne, on est servi par la pluralité des genres et cela laisse présager un remède certain contre la monotonie. On reste sur des parcours classiques, mais au demeurant très sympa.

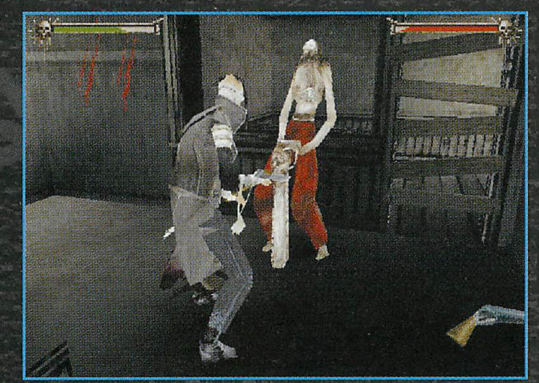





Vues de l'esprit

Parfois une adaptation sur un autre support peut réserver des surprises assez agréables. Là ou la Playstation ne rendait pas du tout honneur à la vue intérieure avec le volant, la Dreamcast supplante et asseoit sa supériorité avec cette conduite au volant très réussie. Des cinq autres façons d'aborder son style de pilotage, nous retiendrons celle du volant qui nous plonge encore plus dans le réalisme de la vitesse et des réflexes nécessaires pour optimiser les parcours. On regrettera deux choses, la première c'est le fait que le tableau de bord est trop dissocié du reste, (même le compte-tours est fixe), la deuxième c'est que cet angle ne soit pas disponible lorsque l'on joue à plusieurs. Qui sait si la version finalisée ne corrigera pas tout cela ?







Nightmare Creatures 2

Kalisto se faisant fort d'exploiter au mieux la puissance de la Dreamcast après 4 Wheel Thunder, leurs développeurs continuent sur leur lancée en s'attaquant à un tout autre genre avec Nightmare Creatures 2. Cela faisait longtemps que le gore n'avait pas été mis à l'honneur sur une console sortie de la série des Resident Evil. Suite d'un premier opus qui ne faisait déjà pas dans la dentelle, on retrouve notre psychopathe à la hache ivre de vengeance dans une ambiance qui nous fait déjà froid dans le dos.

INUTILE DE PRÉCISER QUE CE SONT LES PROGRAMMEURS DE NIGHTMARE CREATURES 2, TOUT S'EXPLIQUE ENFIN.

Bienvenue dans le monde désespéré de Nightmare Creatures 2, il porte un long manteau noir dévoré par les mites et les rats qui se régalent du sang séché qui macule ses habits en lambeaux. Un bandeau vient lui barrer un visage ravagé par la souffrance, buriné par le temps et dont la seule expression visible est une grimace de répulsion pour le monde qui l'entoure. On le reconnaît grâce à son arme de prédilection, une lame aiguisée au bout d'un manche en bois. Comme le prolongement d'un bras qui tranche les têtes et les membres aussi facilement que la mort sectionne les fils de la vie. Une hache forgée pour assouvir l'appétit de la grande faucheuse. Son nom est Wallace. Il arpente les sous-bois, les cimetières et les égouts, il promène son ombre dans les quartiers fétides de Londres et Paris. Les ruelles sont infestées de créatures nocturnes issues de ses plus noirs cauchemars. Nous sommes en 1934 et c'est un homme qui revient pour se venger du démoniaque Adam Crowley, responsable de son état, de toutes ces cicatrices et de sa folie grandissante. Son âme n'est plus que le sentiment volontaire de tuer son ennemi et rien ni personne ne doit se mettre sur son chemin.



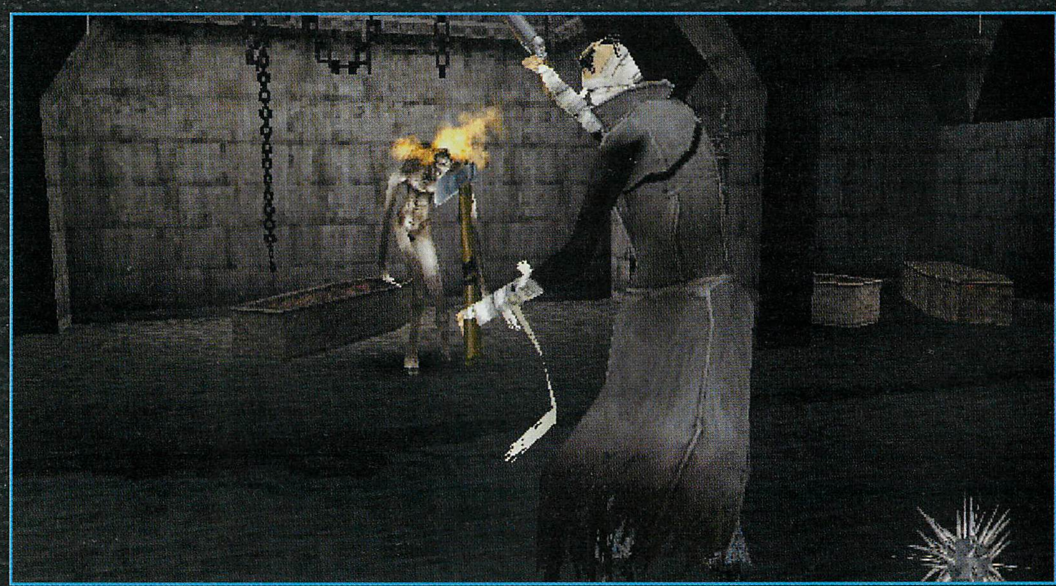
« J'AI PERDU LA TÊTE DEPUIS QUE J'AI VU SUZETTE « (NON TO-Y C'EST PAS SUZETTE, C'EST WALLACE.)

Developpeur : Kalisto
Editeur : Universal
Genre : beat'em all
Sortie prévue : juin 2000

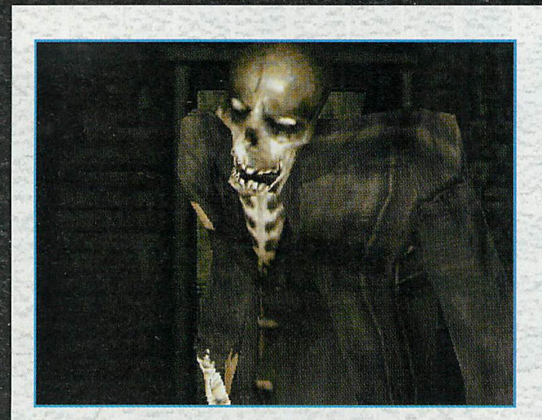
On ne pourra pas dire que tout n'a pas été fait pour plonger le joueur dans une ambiance macabre et oppressante. Ici, il n'est pas question de retenir d'autre considération que du massacre de monstres à la hache. Vous dirigerez Wallace à travers 9 niveaux de Londres à Paris dans des lieux parfois chargés d'histoire : la tour Eiffel, le cimetière du Père Lachaise. Il y a aussi des lieux moins populaires, mais autrement plus représentatifs de la teneur générale du titre comme les égouts ou les catacombes. En plus des nombreuses créatures originales que vous allez croiser, à la fin de plusieurs niveaux vous affronterez des boss qui vous donneront bien du fil à retordre. Les concepteurs pour les phases de combat ont axé la maniabilité du héros sur la simulation. Le personnage bénéficie de soixante animations différentes dont vingt uniquement réservées au combat. L'interactivité des décors est nettement plus accentuée que ne l'était celle du premier épisode. Ainsi vous n'ouvrez plus les portes, vous les défoncez, vous n'ouvrez plus les fenêtres vous les éclatez. En plus de votre arme tranchante, vous pourrez vous servir d'un pistolet. Celui-ci ne peut tirer que deux coups mais tout au long de l'aventure vous pourrez trouver des munitions assez performantes (des balles traçantes, lance-grenades) et efficaces sous l'eau. En plus de ces objets destructeurs vous aurez huit power-ups qui sont placés dans les niveaux et n'attendent que d'être trouvés pour que vous en fassiez bon







Comme vous pouvez le constater, la hache n'est pas le seul objet de réjouissance.







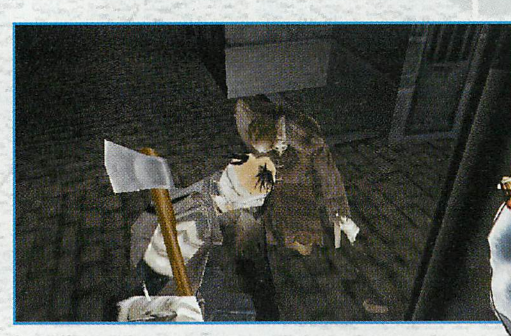
Créatures

Difficile de ne pas faire un petit bilan de ces monstres que vous allez rencontrer au cours de votre aventure, puisque rien que le titre les met à l'honneur. Les développeurs ont fait preuve d'une imagination débordante pour créer de toutes pièces des créatures repoussantes et diaboliques à souhait. Leur visage est expressif et chacun semble doté d'une personnalité propre. De plus, les fatalités que vous pouvez déclenchées sont différentes et originales selon le spécimen que vous allez rencontrer.



Sang pitié

Comme vous pouvez aisément le constater, Wallace est quelqu'un qui a la susceptibilité exacerbée. Lorsqu'il a un problème, il tranche dans le vif au sens propre comme au sens figuré. Ici la violence est crue et giclante, aucun détail ne vous échappera. Nightmare Creatures 2, ou une nouvelle façon de refaire entièrement la décoration de votre salon. Les phases de combat ont été axées sur le réalisme et la manière de découper en morceaux tous les monstres qui pullulent dans le titre.

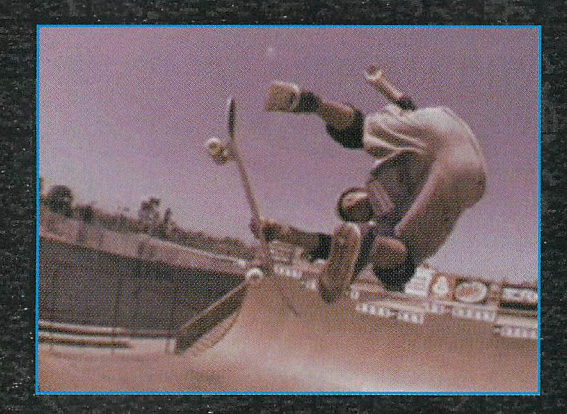
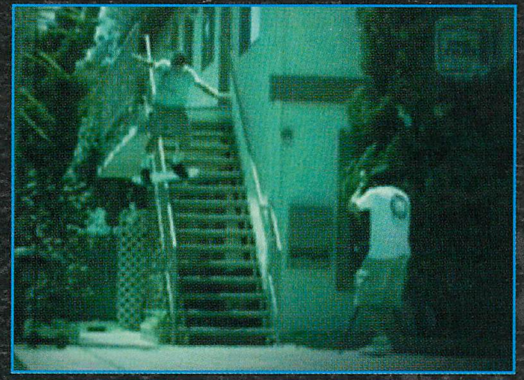


usage. Vous pourrez déclencher un tremblement de terre, diriger une nuée de mouches sur un monstre ou encore projeter des épines mortelles dans toutes les créatures présentes. On notera la disparition de Rachelle dans ce nouvel épisode, mais rassurez-vous, elle ne devrait pas être absente trop longtemps. Graphiquement, le titre ne nous a pas donné entière satisfaction. En effet, les bugs sont légion dans tous les sens du terme et la compression laissait largement à désirer. D'autre part, la musique sur la version européenne ne sera pas la même que sur l'américaine, ce qui est bien dommage. Mais on espère un dernier coup de collier de la part des programmeurs afin que rien ne vienne entacher notre plongée dans le monde de Nightmare Creatures 2 et que ces vilains défauts ne seront plus que de mauvais cauchemars.

El Tuco

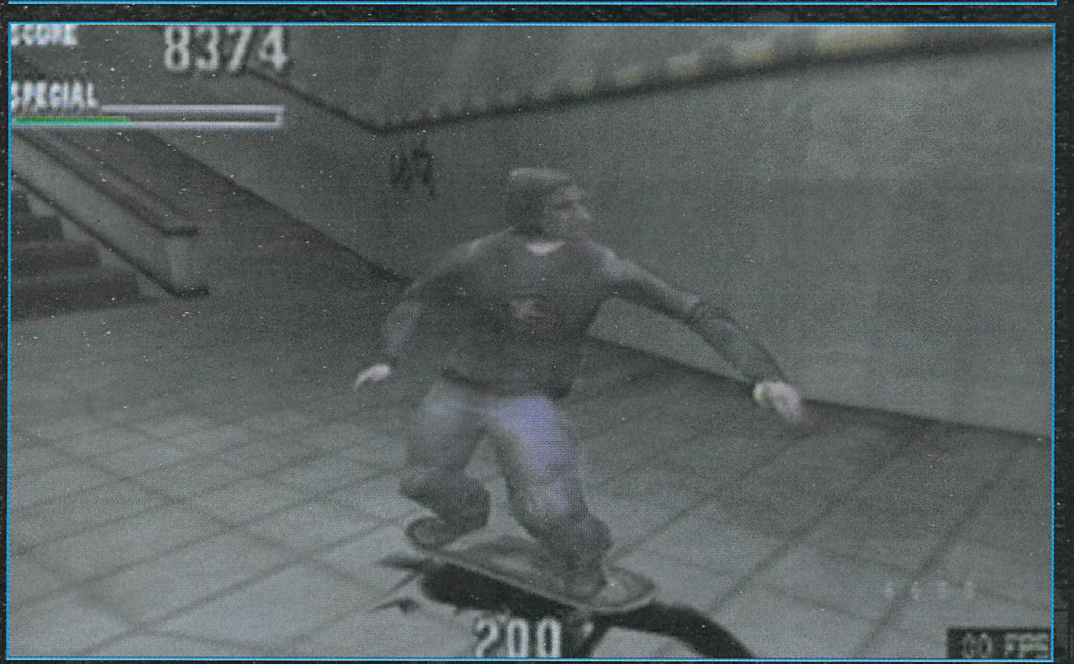


Après le feu, la glace, une fois gelé, le monstre explose.

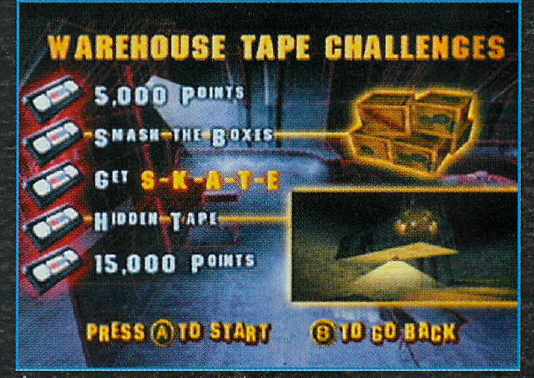




TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Si vous vous êtes directement plongés dans les tests, vous avez sans doute noté que NHL 2K avait hérité, comme NFL 2K et NBA 2K, d'une excellente note. La Dreamcast semble vraiment douée pour le sport. Une tendance qui devrait se confirmer avec l'arrivée prochaine sur cette superbe machine du fabuleux Tony Hawk's Skateboarding. Ce titre était rapidement devenu la référence des sports extrêmes sur PlayStation. Bon allez, tous à vos skates !



J'ai comme une furieuse envie de me reconvertir en harpiste professionnel !



Avant chaque niveau, un écran vous montrera comment obtenir les précieuses cassettes.

Développeur : Treyarch
Editeur : Crave Entertainment
Genre : sport
Sortie prévue : juin 2000

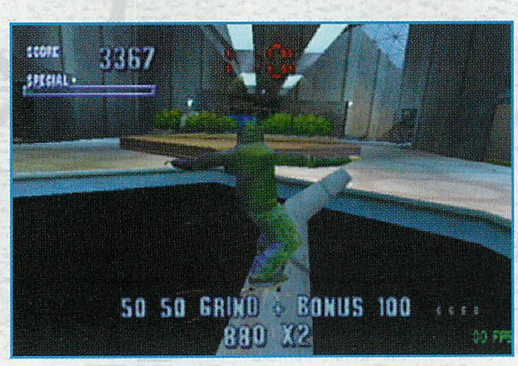
Après le surf des neiges de Snow Surfers, on va pouvoir s'attaquer au skateboard avec cette conversion de Tony Hawk's sur Dreamcast. Sur le plan de l'intérêt de jeu, aucune différence avec la version PlayStation qui proposait notamment des modes comme l'Exibition, le Career ou les vidéos. Vous avez toujours le choix au départ entre une dizaine de stars du skate et plusieurs planches (vous pourrez même choisir la couleur de vos roues). Ensuite, lancez-vous dans une petite exibition, histoire de comprendre le fonctionnement des tricks. Après quelques sauts acrobatiques et autres combinaisons, vous deviez avoir atteint un niveau suffisant pour essayer le mode Career. Dans ce dernier, vous devrez gagner une série de cassettes dans le premier niveau pour ouvrir les suivants. Pour les gagner, vous devrez réussir plusieurs sous-missions : réussir à atteindre un score donné, trouver une cassette cachée, détruire toutes les caisses, retrouver toutes les lettres du mot SKATE... De quoi s'occuper pendant un bon moment. Lorsque vous aurez terminé le mode Career avec un personnage, vous pourrez visionner des vidéos d'exhibition réalisées par des professionnels (elles sont vraiment impressionnantes !). Le mode deux joueurs est d'une grande qualité, vous risquez d'y passer de nombreuses heures. Plus convivial, tu meurs ! Malheureusement, la réalisation technique est pour le moment nettement inférieure à ce que l'on est en droit d'attendre sur une console comme la Dreamcast. En fait, on a l'impression de jouer à la version PlayStation. Comprenez par là que Tony Hawk's n'est pas laid, mais que l'on est bien loin d'atteindre la qualité graphique d'un Snow Surfers.













DES FIGURES SPECTACULAIRES

Tout l'intérêt de ce type de jeu, c'est de proposer un maximum de tricks (figures acrobatiques liées à ce type de sport). Evidemment, quand on voit les différents parcours du jeu, on peut s'attendre à ce que ces derniers soient diaboliquement beaux. Le fait est qu'une fois lancé en plein coeur d'une partie, on enchaîne à vitesse grand V les sauts les plus fous en combinant plusieurs boutons du paddle (à la manière d'un Cool Boarders). Il est vital de perfectionner ces figures pour avoir une chance de gagner les superbes vidéos que contient le GD-ROM. Vous avez intérêt à assurer !









GROS PLAN SUR LES VEDETTES

Si vous êtes un spécialiste de l'univers skateboard, vous reconnaîtrez sans mal les différents protagonistes de ce titre. Attention, ils ont tous des caractéristiques différentes dont il faudra tenir compte pour venir à bout du mode Carrière. On aurait d'ailleurs apprécié que ces vedettes bénéficient d'un relookage utilisant les capacités de la Dreamcast. Il y a peu de chances que cela s'améliore d'ici la sortie du jeu prévue pour le mois prochain.

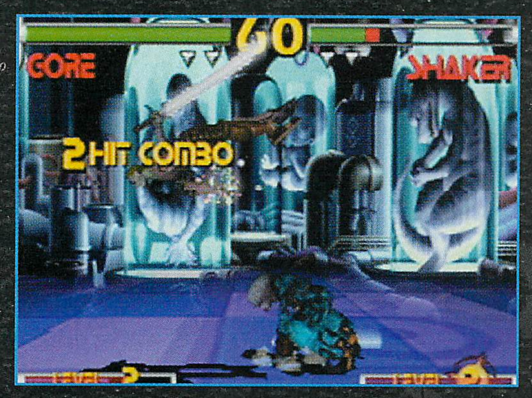


Vous pourrez choisir votre planche en fonction de ses qualités techniques (adhérence, maniabilité...).

C'est d'autant plus flagrant que l'ensemble du jeu baigne dans des couleurs assez sombres et que de nombreux bugs d'affichage viennent encore l'entacher. L'animation est relativement fluide et détaillée pour les skateboarders, ce qui n'est déjà pas si mal. Néanmoins, les décors sont assez vides et la présence de spectateurs, d'intempéries ou événements spectaculaires (survol un hélicoptère, obstacles vivants...) auraient pu être appréciable. Enfin, ne boudons pas notre plaisir, Tony Hawk's Skateboarding est vraiment un bon titre, pas très bien réalisé, mais incroyablement fun. Rendez-vous le mois prochain pour un test complet.

Neo Alex

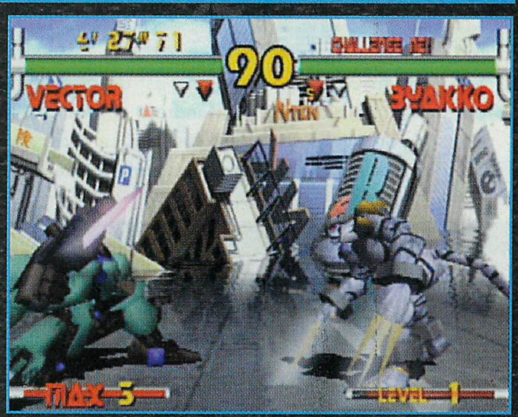






PLASMA SWORD

Virgin Interactive lance une offensive tous azimuts sur Dreamcast ! Après le Work in Progress de Tech Romancer du mois dernier, l'éditeur nous a envoyé la version finale de Resident Evil 2 ainsi que Plasma Sword. Ce dernier titre, vous le connaissez sûrement sous le nom de Star Gladiator 2 : Nightmare of Bilstein, testé par votre serviteur et Neo Alex dans le numéro 8.



A droite, le Serval des temps modernes.



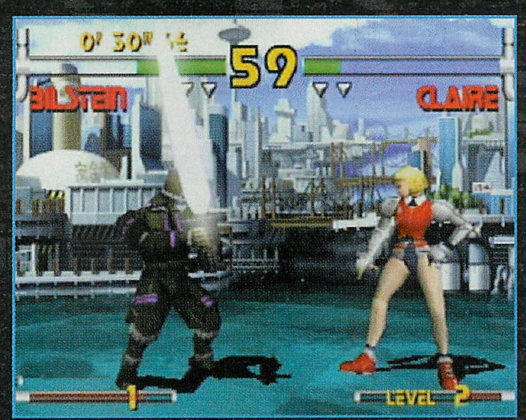
Blood a la possibilité d'arrêter le temps.

Développeur : Capcom
Editeur : Virgin
Genre : combat
Sortie prévue : juin (Euro)

Il est regrettable que Virgin se soit contenté de nous envoyer la version commerciale japonaise plutôt qu'une bêta européenne jouable car c'est quand même le but de ce Work in Progress. On nous assure cependant que Plasma Sword sera identique à l'original. Logiquement, on devrait pouvoir y jouer en 50 ou en 60 Hz, mais impossible de vous signaler pour l'instant si l'on aura droit à des bonus. On va donc retrouver June, Hayato (présent dans Marvel vs Capcom 2), Bilstein et Saturn dans un jeu de combat en 3D digne des dernières productions de Capcom. Les modes présents seront donc les suivants : Arcade, Versus, Training, Team Battle et Options. Alors attention, étant donné que nous n'avons pas reçu de bêta, les informations suivantes sont à prendre au conditionnel, même si en reprenant simplement les qualités et défauts de la version japonaise, je pense que je ne vais pas beaucoup me tromper. Les graphismes sont



Lors d'une furie, le décor se transforme en antichambre de l'enfer.



Non, ce n'est pas Claire Redfield teinte en blonde !





Le mode Training est devenu indispensable dans tous les jeux de combat.

toujours beaux, même s'ils ont pris un sacré coup de vieux devant les productions récentes comme Dead or Alive 2. La maniabilité est classique pour un jeu de Capcom, à savoir simple et intuitive et prouve encore une fois le talent de Capcom à associer la meilleure des maniabilités (c'est-à-dire la 2D) à un univers en 3D. Malheureusement, il y a de fortes chances que la tare principale de Star Gladiator 2 soit conservée dans Plasma Sword. Vous voyez de quoi je veux parler ? Oui ? Non ? Eh bien, les 22 personnages seront toujours composés de 11 combattants originaux et de leurs 11 simili-clones. Toujours très fun et très bourrin, ce Plasma Sword s'annonce assez sympa, mais des titres plus amusants tels que Marvel vs Capcom 2, Dead or Alive 2 ou King of Fighters 99 Evolution sont déjà disponibles, et c'est bien là le problème : Plasma Sword n'arrive-t-il pas trop tard ? Heureusement pour lui, sur le marché européen, il n'y a pas encore trop de concurrence, et c'est là sa chance. Dernière information : les mini-jeux VM de la version nippone seront-ils intégrés dans Plasma Sword ? Allez, on n'a plus qu'à attendre une version jouable et qui sait, nous avons toutes les chances d'être agréablement surpris.

Seba



June a conservé tous les atouts qui faisaient d'elle la meilleure combattante de Star Gladiator 1.



HIT PARADE

LA SÉLECTION DE LA RÉDAC.

VINCENT



MDK 2

1 : SoulCalibur
2 : Rayman 2
3 : Sega GT
4 : Dead or Alive 2
5 : MDK 2

NEO ALEX



Dead or Alive 2

1 : SoulCalibur/Dead or Alive 2
2 : The Nomad Soul
3 : Sega GT
4 : Biohazard Code : Veronica
5 : Rayman 2/Soul Reaver

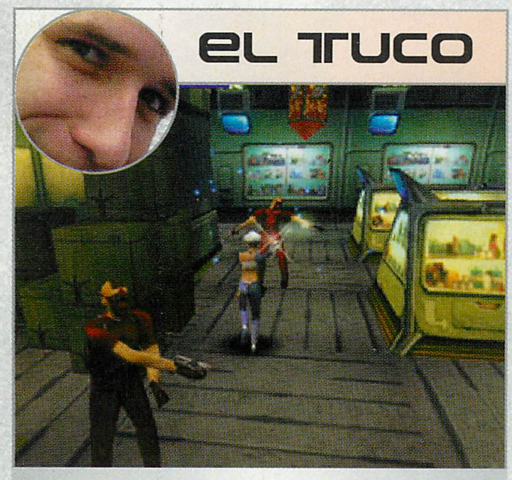
SEBA



Marvel vs Capcom 2

1 : Biohazard Code : Veronica
2 : Marvel vs Capcom 2
3 : The Nomad Soul
4 : SoulCalibur
5 : Rayman 2

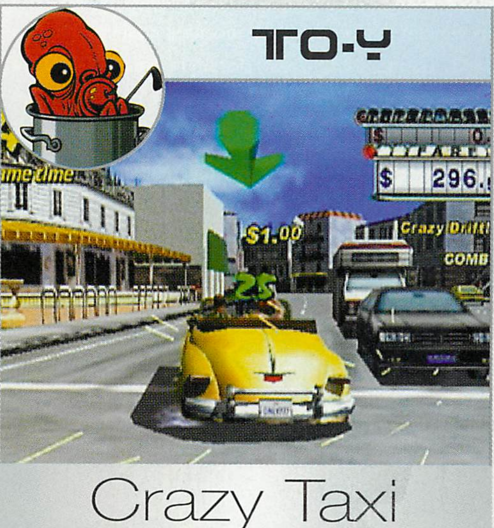
EL TUCO



The Nomad Soul

1 : The Nomad Soul
2 : Biohazard Code : Veronica
3 : Dead or Alive 2
4 : Ready 2 Rumble
5 : SoulCalibur

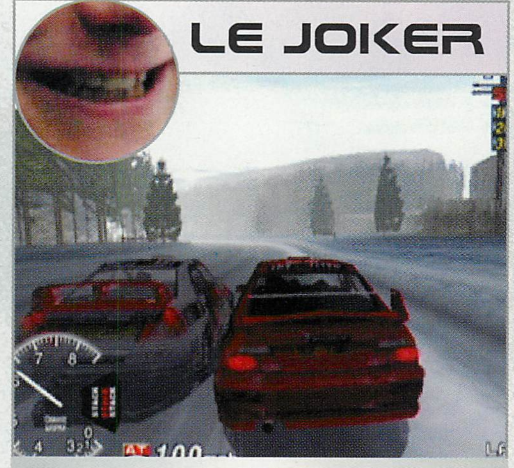
TO-Y



Crazy Taxi

1 : Black Matrix AD
2 : Hanagumi Taisen Columns 2
3 : Bangaioh
4 : Crazy Taxi
5 : Tokyo Bus Guide

LE JOKER



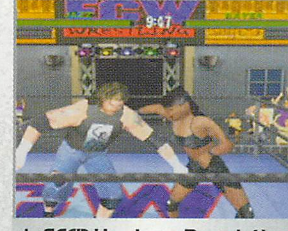
Sega Rally 2

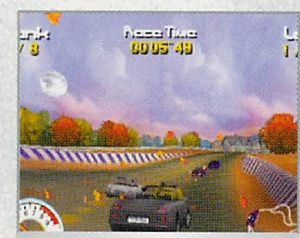
1 : Rayman 2
2 : Sonic Adventure
3 : The House of the Dead 2
4 : Sega Rally 2
5 : NBA 2K

TOP DAUBES !


1 : Godzilla Generations


Roommania#203


3 : ECW Hardcore Revolution


4 : Roadsters


5 : WWF Attitude

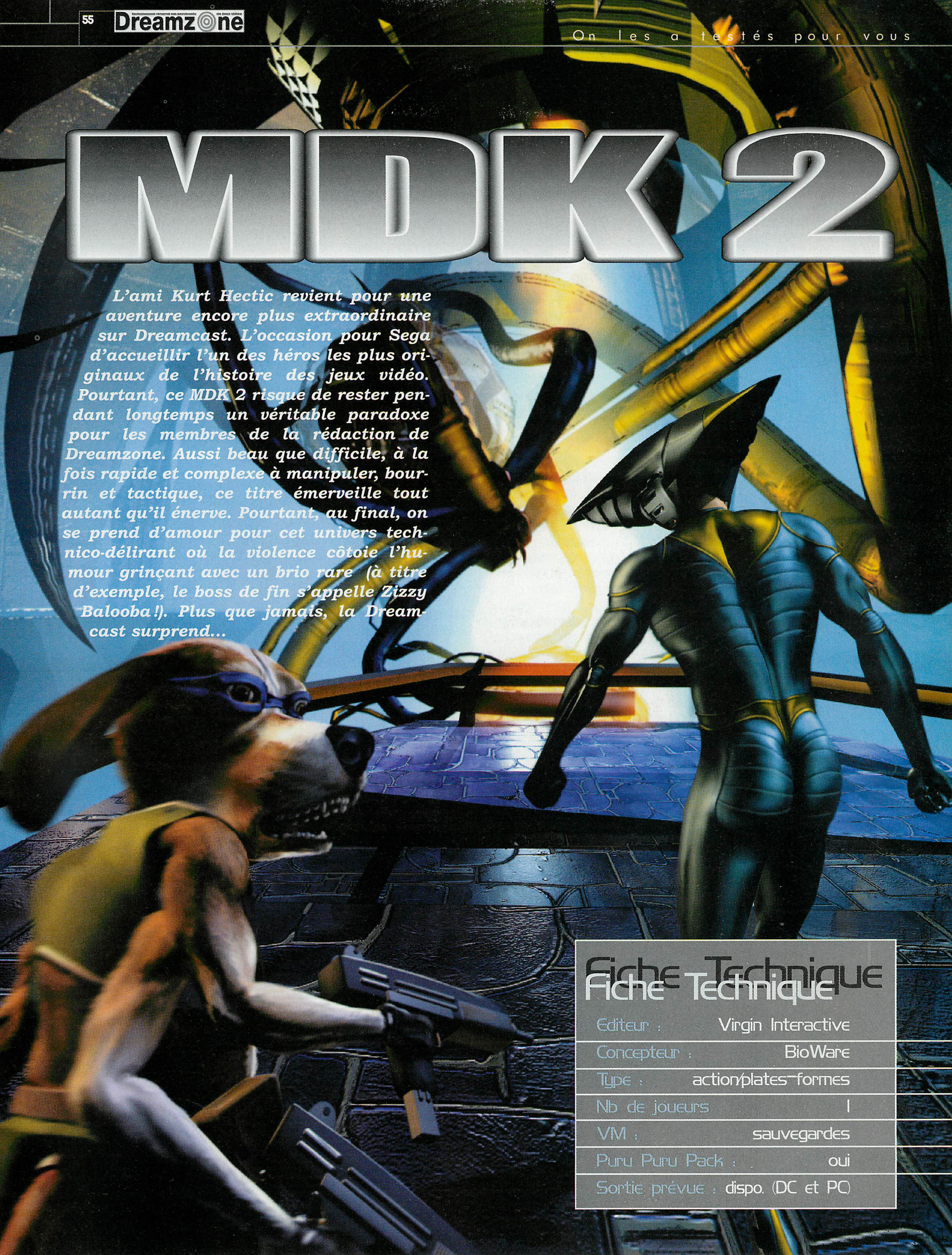


IT'S THINKING
STAR WARS
RACER
COMING TO DREAMCAST
NEUF &
OCCASION
TOUS LES JEUX
et Accessoires
Atelier S.A.V.
Puces pour DC
modifs
et
Réparations
toutes consoles
1
2
PlayStation
RIPPIN' RIDERS
SNOWBOARDING
Nous réparons aussi les dégâts
causés par les "bidouilleurs"
HOBBY
ONE
Vous allez enfin être traités en "Client"!
Paris République
15, bd. Voltaire
M° Oberkampf
T.: 01 402 11 402
V.P.C.
Gros & Détail
Fx: 01 402 11 401
Paris Jussieu
26, rue Monge
M° Cardinal Lemoine
T.: 01 55 42 12 11
CLUB
DVD
DÉZÔNAGE
DVD DVD DVD
CLUB
DVD
TOUS LES FILMS EN STOCK
SUR PRÉSENTATION DE CETTE PARTIE, UNE RÉDUCTION VOUS SERA CONSENTIE



LES AVIS

	Vincent	Neo Alex	Seba	El Tuco	
MDK 2	94%	92%	90%	93%	P. 55
Dead or Alive 2	92%	98%	90%	94%	P. 61
Resident Evil 2	90%	90%	90%	92%	P. 67
4 Wheel Thunder	89%	83 %	89%	91 %	P. 72
Slave Zero	80%	72%	80%	-	P. 77
Evolution	-	65%	60%	60%	P. 81
ECW Hardcore	30%	20%	25%	20%	P. 85
Sword of the Berserk	72%	88%	85%	80%	P. 88
Marvel Vs Capcom 2	92%	92%	93%	80%	P. 93
KOF'99 Evolution	90%	93%	92%	80%	P. 97
NHL 2K	-	90%	80%	85%	P. 101
Gunbird 2	-	80 %	-	-	P. 104
Roadsters	35%	50%	30%	30%	P. 106



MDK 2

L'ami Kurt Hectic revient pour une aventure encore plus extraordinaire sur Dreamcast. L'occasion pour Sega d'accueillir l'un des héros les plus originaux de l'histoire des jeux vidéo. Pourtant, ce MDK 2 risque de rester pendant longtemps un véritable paradoxe pour les membres de la rédaction de Dreamzone. Aussi beau que difficile, à la fois rapide et complexe à manipuler, bourrin et tactique, ce titre émerveille tout autant qu'il énerve. Pourtant, au final, on se prend d'amour pour cet univers techno-délirant où la violence côtoie l'humour grinçant avec un brio rare (à titre d'exemple, le boss de fin s'appelle Zizzy Balooba !). Plus que jamais, la Dreamcast surprend...

Fiche Technique

Editeur :	Virgin Interactive
Concepteur :	BioWare
Type :	action/plates-formes
Nb de joueurs	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo. (DC et PC)

TESTS

«Dans ce titre particulièrement original, le joueur prenait le contrôle d'un personnage charismatique capable de planer, de tirer en visée sniper et d'éliminer une armée d'envahisseurs extraterrestres grâce à son bras-mitrailleuse. Un univers aussi drôle (on connaît le légendaire humour de l'ami Perry !) méritait bien de connaître une suite.»



Europe Qui se souvient encore du très bon MDK proposé sur PlayStation il y a déjà quelques années ? A part quelques collectionneurs comme moi, personne ne se souviens du fait que David Perry, le génial créateur d'Earthworm Jim, avait créé un jeu démentiel nommé MDK (qui ne signifiait pas Murder Death Kill, mais Max-Dr Hawkins-Kurt). Dans ce titre particulièrement original, le joueur prenait le contrôle d'un personnage charismatique capable de planer, de tirer en visée sniper et d'éliminer une armée d'envahisseurs extraterrestres grâce à son bras-mitrailleuse. Un univers aussi drôle (on connaît le légendaire humour de l'ami Perry !) méritait bien de connaître une suite. Aujourd'hui, c'est BioWare (une étonnante équipe de développement à qui l'on doit le fabuleux Baldur's Gate sur PC) qui s'attaque aux aventures de Kurt pour une aventure encore plus riche sur notre bonne Dreamcast.

TROIS FOIS PLUS DE PLAISIR

Pour éviter de sortir une suite calquée sur l'original avec simplement une amélioration technique, BioWare a décidé de puiser dans l'univers de MDK pour proposer aux possesseurs de Dreamcast trois manières de jouer. Pour cela, ils ont décidé d'intégrer à l'aventure le Docteur Hawkins, un



Drôle de tête pour alien mort !

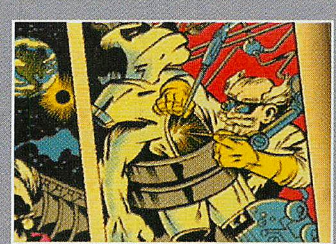


Ce put... de boss est enfin mort !

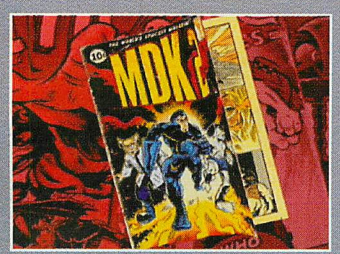
avis

MDK 2 est indéniablement une réussite. Les graphismes sont somptueux, l'animation parfaite et le jeu regorge d'innovations. Cependant, le titre n'est pas exempt de défauts, à savoir une difficulté mal dosée (on passe soudainement de passages trop simples à des séquences dures où la moindre erreur se paie cash) et une jouabilité qui gênera à coup sûr certains joueurs. Néanmoins, le challenge est à la hauteur de l'intérêt. Il n'empêche que les développeurs de BioWare ont réussi leur coup et que MDK2 est très intéressant. Essayez-le avant de l'acheter quand même, si vous le pouvez...

Seba











scientifique farfelu, et Max, un chien-mutant amateur de flingues. Avec Kurt, le gameplay n'a pas subi de véritable changement depuis le premier volet. Ses aptitudes restent les mêmes. C'est sur le plan de la prise en main que la différence se fait. Ici, les quatre boutons servent à diriger le personnage (à la manière d'un Apocalypse sur PlayStation), le stick analogique contrôle la direction du regard des personnages, la croix permet de gérer les gadgets ou le mode Sniper, la gâchette de gauche sert à sauter ou planer, et celle de droite à tirer. Pas simple, surtout lorsqu'il s'agit d'éliminer un boss énorme en esquivant des centaines de tirs. Heureusement, avec Max et Hawkins, le maniement se révèle un peu plus aisé. Pour les niveaux de Max, le jeu devient un peu plus bourrin et s'apparente davantage à un bon vieux Commando en 3D (avec tout de même quelques subtilités). Ceux du Docteur Hawkins demanderont aux joueurs un maximum de matière grise. Il faudra aussi maîtriser les sauts pour atteindre des plates-formes perchées à des hauteurs hallucinantes (il ne faut mieux pas avoir la main qui tremble. Hawkins devra résoudre un grand nombre d'énigmes dont la solution passe par de savantes combinaisons d'objets. C'est cette variété qui fait la force de ce nouveau MDK. Pourtant, ce titre ne se résume pas uniquement à une durée de vie phénoménale...



Admirez un peu la beauté de ces décors. C'est du beau travail !



Ce drôle d'engin (mais non Seba, ce n'est pas un téléporteur !) vous permettra de sauvegarder votre partie.

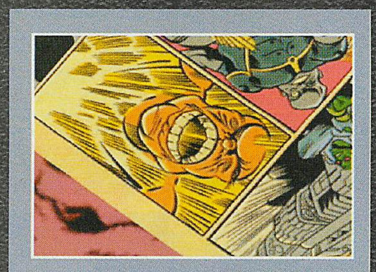


Ces affreux vont bientôt rejoindre leurs ancêtres. Allez, faites risette, tonton Neo est là !

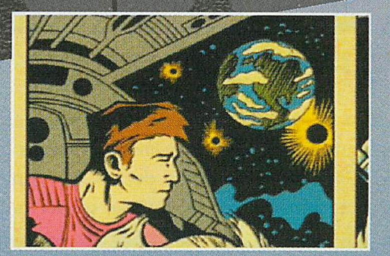
Qui c'est ça, Omen ?

Pour utiliser pleinement les capacités de la Dreamcast et du PC, les programmeurs de BioWare ont mis au point un tout nouveau moteur 3D baptisé «Omen». Sous ce nom barbare se cache un monstre de puissance capable d'afficher de superbes structures 3D, un déluge d'effets spéciaux et un grand nombre d'objets en mouvement, sans jamais ralentir. Au final, on reste scotché à l'écran en se demandant pourquoi la Dreamcast a attendu près d'un an avant d'afficher des graphismes aussi splendides. Les effets de lumière semblent tout droit surgir d'un jeu PlayStation 2 et l'ensemble du design vous impressionnera par son originalité. Tant mieux, on peste tellement contre la difficulté du jeu qu'au moins on ne peut pas s'en prendre à une quelconque défaillance de la 3D pour se venger. Un mot sur la musique qui a fait l'objet d'une grande attention. Elle plonge le joueur en plein film de science-fiction avec des compositions rythmées et des envolées symphoniques impressionnantes. Un tel niveau technique, associé à une bonne dose d'humour et une large rasade d'originalité ne pouvaient donner qu'un grand jeu. Mais attention, je le dis et je le répète, si vous avez tendance à trembler des mains, la difficulté de MDK2 risque fort de vous donner des sueurs froides. Vous êtes prévenus !

Neo Alex



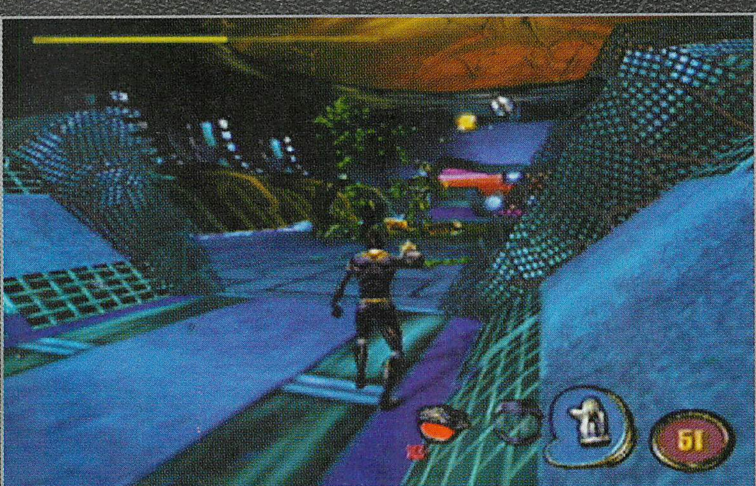




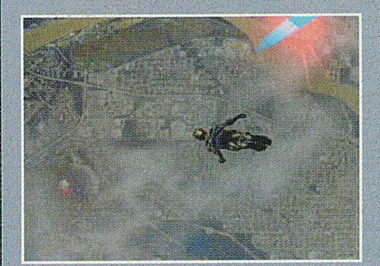

TESTS

LA LOI DU PLUS FORT





MA PAROLE, C'EST UN VRAI CARNAGE !

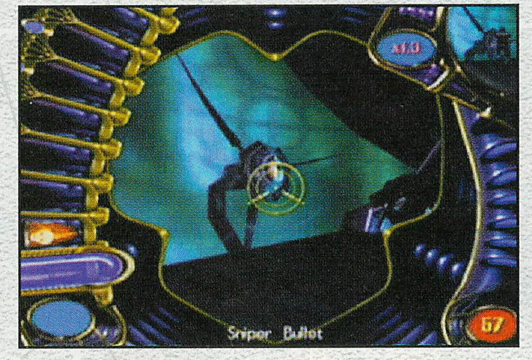



ENTRÉE EN MATIÈRE

Comme dans le précédent volet, vous commencerez l'aventure en plein ciel. Notre brave Kurt devra esquiver lors de sa vertigineuse descente les nombreux rayons laser et autres missiles à tête chercheuse. Pas d'inquiétude, cette phase est très jouable et ne pose pas de difficulté particulière (ce qui est loin d'être le cas du reste du jeu !). Courage !



Kurt Hectic est le héros principal de ce western intergalactique. Il est vêtu d'une incroyable armure de combat aux capacités stupéfiantes (que de superlatifs pour un simple bout de métal !). Cette armure lui permet de planer (grâce à un parachute qui semble dessiné par Jean-Paul Gaultier), de tirer comme un dingue (à l'aide d'une mitrailleuse surpuissante planquée dans son avant-bras), d'utiliser une visée sniper (l'une des nombreuses fonctions de son fantastique casque) et de stocker un grand nombre d'armes (grenades plasmatiques, leurres...). Avec Kurt, le jeu mélange habilement le shoot et la plate-forme. Si le premier niveau n'est pas le plus difficile, il constitue un entraînement idéal pour la suite du jeu. Le premier boss risque de vous énerver pendant un bon moment tant il demande de doigté. D'abord, vous devrez utiliser le mode Sniper pour tirer sur les différentes énergétiques (sous forme de petites boules lumineuses), puis dégommer de la même manière l'extraterrestre qui contrôle cette gigantesque machinerie depuis son cockpit avec vos balles traçantes. Il viendra alors à votre rencontre pour un duel final d'une violence rare (méfiez-vous de ses vagues de feu !). Kurt est le personnage le plus exigeant, le seul qui vous oblige à vous servir d'au moins quatre boutons en même temps (je ne plaisante pas !), mais c'est aussi le plus intéressant. A vous de jouer !



THE VERY BEST SNIPER

L'une des particularités de la série des MDK, c'est de proposer une visée sniper d'une précision diabolique. Heureusement, car cette dernière vous servira non seulement à activer l'ouverture de certaines portes, mais aussi à éliminer les bons gros boss. C'est un véritable plaisir que de pouvoir tuer un ennemi en un seul tir et sans qu'il puisse nous voir (je n'avais pas pris autant mon pied depuis le magnifique Goldeneye sur Nintendo 64). Un petit écran en haut à droite vous permettra d'observer Kurt pour pouvoir effectuer des esquives latérales, tout en conservant le mode Sniper.





LA FUSÉE DU SIÈCLE

Comme avec Kurt, vous aurez droit à un mini-jeu pour commencer le niveau du redoutable Max. Aux commandes de sa fusée ultra-perfectionnée, le vaillant toutou devra esquiver une pluie de météorites aussi redoutable que rapide. Ici, pas de rayons laser tirés d'un quelconque shoot'em up pour vous sortir de la merd... Seul votre sang froid et l'agilité de vos petits doigts sur les boutons du pad sauront venir à bout de cette épreuve spectaculaire. On se croirait en plein Wallace et Gromit !



Difficile d'esquiver ce type de piège, à moins d'avoir joué un peu à Ready 2 Rumble.

CELUI-LA, IL A DU CHIEN !

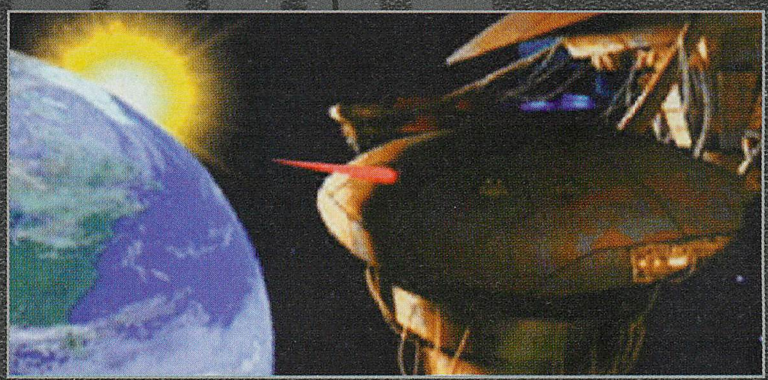
Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'avec Max, ça dépote sec ! Ce chien génétiquement amélioré est un tueur de tout premier ordre. Les gros cigares (non Tuco, je ne parle pas de toi !), ne sont pas l'unique passion du plus fidèle ami de l'homme. En effet, Max adore ses flingues ! Il les aime tellement qu'il en prend quatre lors de ses missions. Autant dire que lorsqu'il se trouve dans les parages, le jeu se transforme rapidement en hommage vivant aux films du grand John Woo (Euh... Seba, j'ai dit John Woo, pas John Wayne ! Alors, inutile de chercher la trace d'un cow-boy dans MDK 2). Les balles fusent, les ennemis explosent et les innocents se planquent vainement pour éviter les balles perdues. De là à croire que Max est un gros bourrin, ce serait vraiment réducteur. En fait, il devra apprendre à maîtriser efficacement son Jet-pack pour atteindre les plus hauts sommets de la gloire. Ainsi, il trouvera plusieurs cuves énergétiques sur son parcours pour l'alimenter. Il devra aussi ramasser de nouvelles armes à chaque fois que le chargeur de l'une d'elles tombe à zéro. Rencontrer le boss de fin avec un seul flingue pourrait bien se révéler suicidaire. Max est sûrement le personnage le plus amusant du jeu et celui qui demande le moins de finesse. Place aux frappa-dingues de la gâchette !






THE KING OF THE BLAST

Max est le grand spécialiste des armes à feu, il est capable de tirer avec quatre flingues en même temps. Avec lui, pas de demi-mesure, il ne fait pas dans la dentelle. Son but sera d'abord de sortir vivant d'une gigantesque station spatiale infestée d'extraterrestres sanguinaires. Pour cela, il faudra trouver et détruire un grand nombre de portes cachées et jouer les filles de l'air avec son jet-pack. Bien que les niveaux de Max soient principalement axés shoot, une bonne dose de réflexion sera nécessaire pour éliminer correctement les objectifs principaux.



Cette station spatiale pourrait bien devenir votre futur cercueil.

UN GRAMME DE FINESSE DANS UN MONDE DE BRUTES

Avec le Dr Hawkins, les choses deviennent un peu plus compliquées (surtout pour les joueurs ayant l'habitude de ne pas se servir de leur tête !). En effet, ce petit personnage rigolo n'est pas des plus athlétiques, et son seul talent est de pouvoir combiner divers objets pour fabriquer d'incroyables gadgets. Son arme favorite est le toaster atomique (assez efficace sur les grosses brutes !). Vous aurez de nombreuses plates-formes à franchir, des plates-formes qui demanderont sang-froid et dextérité (reviens Seba, je ne voulais pas critiquer ta façon de jouer !). Pour vous aider un peu, voici les quelques premières actions à effectuer avec notre brave scientifique :



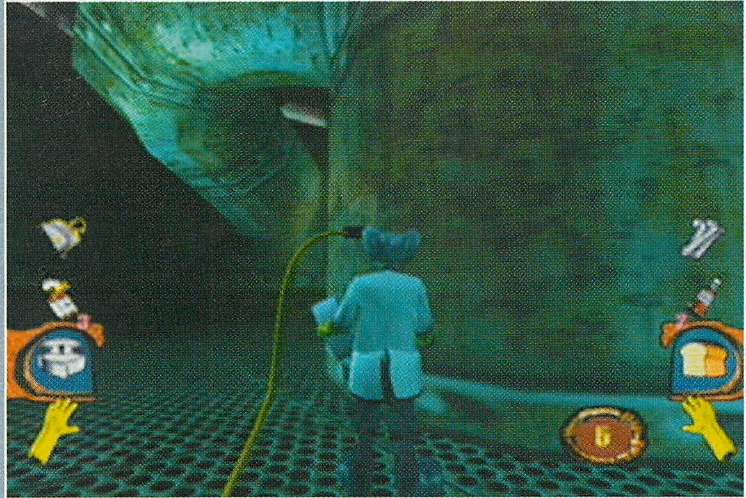
1- Commencez donc par sauvegarder sur ce checkpoint. Ensuite, essayez d'atteindre le tuyau le plus proche de la fissure à boucher. Comment ça, quelle fissure à boucher ?



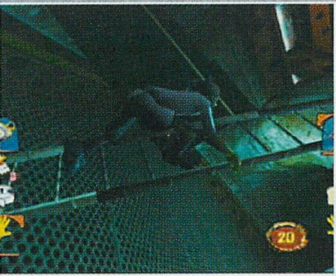
2- Tant que cette fuite de gaz ne sera pas colmatée, l'électricité vous empêchera de progresser. Pour la première fois de ce niveau, vous devrez utiliser vos gadgets afin d'avancer.



3- Et voilà, en utilisant le rouleau de scotch, vous pourrez boucher le trou et arrêter l'électricité. Après, vous pourrez tranquillement marcher sur le sol sans risquer de vous faire griller la moustache. Prenez donc un coup de potion régénérante avant d'affronter la suite !



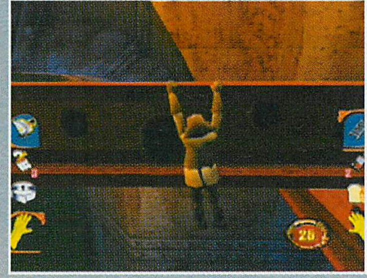
4- Suivez ce conduit d'alimentation et prenez-le, il vous permettra, en le combinant avec vos barreaux métalliques, de construire une échelle.



5- Avec votre magnifique échelle, vous pourrez enfin atteindre la porte de sortie de cette pièce. Pour cela, placez-vous sur la dalle marquée d'une croix et activez l'échelle. Une fois en haut du tuyau, sautez sur la plate-forme en contrebas pour vous placer sur la deuxième dalle. Activez une nouvelle fois l'échelle, et en route... Pour la suite !



6- Après un deux sauts difficiles sur les poutrelles métalliques, vous trouverez une nouvelle dalle vous permettant d'accéder à une nouvelle série de poutrelles. Sur votre gauche, planquée en haut, vous verrez la porte de sortie de cette deuxième pièce.



7- Pour atteindre cette porte, il faudra réussir plusieurs sauts des plus risqués. Inutile de chercher à vous rattraper, Hawkins ne possède pas une force suffisante pour réussir ce type d'exploit à la Lara Croft.



8- C'est maintenant que les difficultés vont commencer. Il va falloir vous montrer habile avec votre toaster atomique pour atteindre plusieurs vilains pas beaux. Une fois la voie libre, vous pourrez commencer à grimper en sautant de poutre en poutre.

18 Graphismes

Incroyable, on atteint un excellent niveau visuel (certains diront un niveau enfin digne de la Dreamcast). Les décors sont sublimes et méritent plus qu'un coup d'oeil. Pas de soucis, les effets de lumière sont nombreux et apportent à certains passages un côté «Guerre des étoiles» des plus sympathiques.

17 Animation

Une fois de plus, les programmeurs de BioWare ont accompli des prouesses. Kurt se déplace avec grâce et fluidité (il en va d'ailleurs de même pour Max et Hawkins). Evidemment, comme dans la majorité des jeux en 3D, on trouve quelques bugs d'affichage, mais l'ensemble fait vraiment forte impression.

18 Son

Les bruitages sont d'une violence rare (ce qui colle parfaitement au sujet !) et procurent un intense plaisir jubilatoire au joueur. Mais le fin du fin reste la somptueuse partition musicale qui saura tout au long de la partie vous plonger au coeur d'une odyssée intense et sauvage.

14 Jouabilité

Tous les boutons servent, la croix et l'analogique aussi. Autant dire que les joueurs maladroits peuvent aller se rhabiller ou retourner pleurer auprès de leur pauvre mère. Euh... Dites Monsieur BioWare, vous pouviez pas nous l'faire un ch'ti peu plus facile votre MDK 2 ? Non, je dis ça sans mauvaise pensée, mais plutôt au nom de tous ces malheureux joueurs qui vont s'arracher les cheveux pour venir à bout ne serait-ce que du premier boss !

17 Intérêt

Avec dix niveaux de jeu et trois personnages aux aptitudes différentes, vous en aurez pour un bon moment, croyez-moi ! Sans compter les nombreuses d'apprentissage pour des commandes demandant un peu de doigté.

En Conclusion

Encore plus fort que le premier, ce MDK 2 est une pure merveille dotée de graphismes sublimes et d'originalités à faire passer Shenmue pour le plus basique des jeux. Malheureusement, sa prise en main et sa difficulté le réservent surtout à une élite de joueur, seule susceptible de pouvoir tirer un plaisir optimal d'une aventure aussi grandiose.

92%

Dead or Alive 2

Vous ne pouvez pas vous imaginer à quel point il était attendu à la rédaction. Neo Alex n'arrêtait pas de nous saouler heure par heure, nous vantant les mérites du jeu de combat qui allait calmer tout le monde. Seba se déchaînait, tentant d'imiter les positions des protagonistes du titre et Vincent, fidèle à lui-même, pratiquait le vaudou sur les photos des personnages, répétant inlassablement : « il va être mortel, il va être mortel «. Tant et si bien qu'au moment de son arrivée dans nos murs, ce fut une véritable délivrance. Et pour une fois pour un titre si prometteur et espéré, la déception n'était pas au rendez-vous.

Fiche Technique

Editeur :	Acclaim
Concepteur :	Tecmo
Type :	combat
Nb de joueurs :	1 à 4 consécutivement
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo. (US), été (Eur.)


Qui a dit que les traditions du mariage n'étaient plus respectées ?

«Parlons-en, de ces persos qui suscitent un intérêt indéniable lorsqu'il s'agit de la représentation féminine. On ne s'attardera pas trop ici sur les dessous de ces jeunes femmes (voir Cotton Club), mais sur leurs avantages en nature qui font parfois office d'air-bags protecteurs. La mode veut que leur poitrine mise en valeur dans des tenues affolantes soit gonflée à l'hélium à tel point que parfois on se croirait dans un remake d'Alerte à Malibu.»

Import A la fin du XXIème siècle, un grand chef fut assassiné, il s'appelait Fame Douglas, créateur et instigateur du fameux Dead Or Alive 1 World Combat Championship. Depuis sa mort, le monde sombra dans le chaos le plus total dans une guerre de successions épouvantable et violente. En lieu et place de cet événement, Dead Or Alive 2 allait reprendre le flambeau. La vraie signification du tournoi disparu en même temps que son inventeur, il est devenu la nouvelle référence absolue. C'est ainsi que douze personnages férus d'art martiaux et de coups de savates à travers la tête s'affrontent sans retenue et sans règle aucune. Une seule chose compte, un seul objectif est valable, à n'importe quel prix : la victoire. Douze vous me direz c'est assez léger, mais il vaut mieux que leur nombre soit restreint et que leur texture, leur modélisation et leur animation soient exceptionnelles pour vite faire taire une polémique qui n'a pas lieu d'être ; Nous en tout cas ici on préfère la qualité à la quantité. De ce côté-là vous n'allez pas être déçus. On a droit à une fluidité des mouvements des personnages proprement hallucinante, chacun ayant à son actif plus d'une cinquantaine de coups différents. Ils sont tous plus impressionnants les uns que les autres. Leur palette de bourre-pif ne se base pas sur du n'importe quoi et s'inspire de plusieurs arts martiaux ancestraux que les pratiquants reconnaîtront aisément. On se délecte de Ninjutsu, en passant par du Xynyi Liuhe Quan et du Pi Qua Quan ou de la Boxe Thaï traditionnelle. Ces cinq femmes et ces sept hommes auront le loisir de s'affronter sur pas moins de 10 « arènes « originales disponibles. Il faut préciser que les développeurs n'ont pas mégoté sur les moyens pour nous offrir un cadre diversifié et représentatif d'une imagination débordante. En plus d'environnements intéressants comme un théâtre, une église, la neige, l'eau le toit de bâtiment, les concepteurs ont élargi ses arènes pour les rendre le plus vaste possible. Les combats peuvent désormais se dérouler sur plusieurs niveaux. Vous pouvez tomber du haut d'un toit, d'une cascade, d'un ponton. Les décors sont interactifs avec l'action et vous pourrez ainsi dé-


Rassurez-vous, toute personne susceptible d'avoir de l'aérophagie ne peut participer à Dead Or Alive 2.

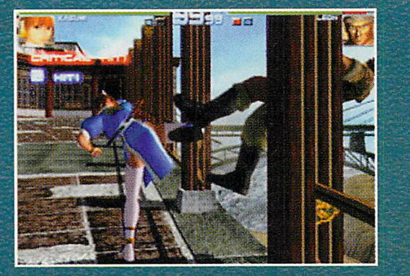
avis

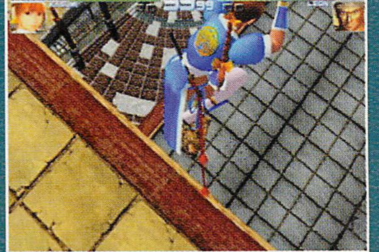
Grandiose, un pur chef-d'oeuvre ! De tels mots me semblent encore trop faibles pour décrire la prouesse réalisée par les programmeurs de Tecmo. Et voilà, c'est un 3-0 pour la Dreamcast face à la PlayStation 2. Autant Dead or Alive 2, Soul Calibur et King of Fighters'99 sont des merveilles, autant Tekken Tag Tournament et Street Fighter EX + Alpha 3 paraissent limités. Vive la Dreamcast !

Neo Alex

PROJECTIONS FATALES

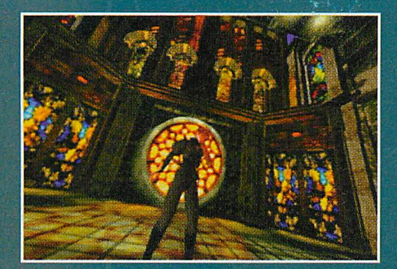
Vous ne pourrez pas faire un seul combat sans avoir l'occasion au moins une fois de projeter votre adversaire d'une façon ou d'une autre. Le plus spectaculaire, c'est lorsqu'en balançant votre ennemi vous le faites descendre d'un niveau et que vous le rejoignez en effectuant un saut gigantesque. Grâce aux mouvements de caméras vous n'en perdrez pas une seule miette. La performance est le fait que ces séquences de projections ne cassent en rien le rhythme du combat et sont un plus indéniable à la réussite du titre.



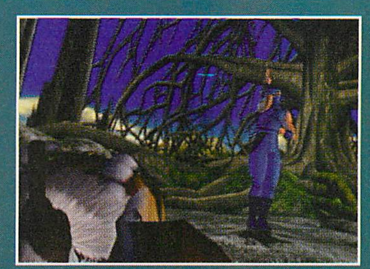






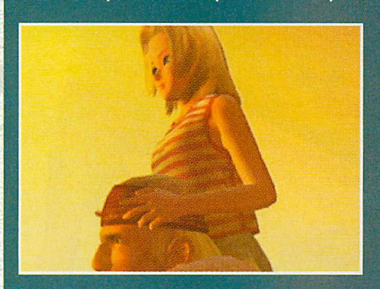


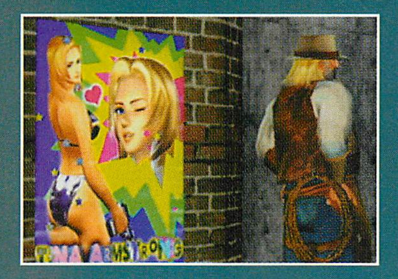


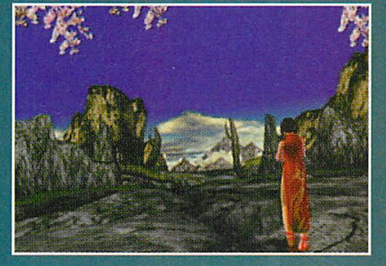


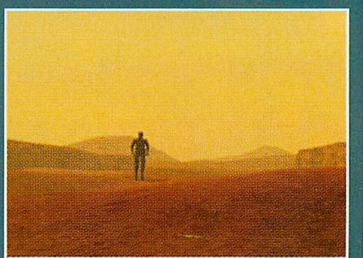
MINI CINÉMATIQUE

A chaque fois que vous choisirez d'évoluer dans le mode Story, vous serez gratifié de quelques petites scènes cinématiques fort sympathiques. Vous découvrirez alors les personnages dans un autre contexte que celui du combat pur et simple. Même si le mot Story est un peu fort car il n'y a pas vraiment d'histoire, il n'en demeure pas moins que c'est un petit plus qu'il fallait signaler.













On est sûr de savoir où Neo Alex a appris à donner des coups de pied au cul, il s'est inspiré de la souplesse de Mademoiselle.

foncer des barrières, passer à travers un vitrail et vous enfoncer la tête dans l'eau ou la neige. Lorsque votre adversaire encaisse un coup, sa réalisation est suffisamment optimisée pour bien percevoir l'impact de celui-ci. C'est tout juste si on ne devine pas les rictus de douleur sur les visages tant le rendu est extraordinaire. Selon le personnage que vous allez choisir, vous aurez de deux à quatre costumes originaux dans leurs garde-robes respectives. Même si ceux-ci ne sont pas aussi beaux que dans SoulCalibur, il n'en demeure pas moins qu'ils sont largement à la hauteur. La comparaison s'arrête là car on ne compare pas la choucroute et les crêpes. Le premier est une ode à l'arme blanche, le second propose des affrontements à main nue. De plus, le gameplay n'est absolument pas le même. Dans DOA 2 la maniabilité demande autant de temps, mais les contres sont une base importante du titre et si vous voulez être imbattable, ils devront faire partie de votre panel d'entraînement. À la manière d'un Tekken il faudra faire preuve de réflexes et de dextérité pour les placer aux moments les plus judicieux. Et tous les personnages sont capables des les faire, ce qui n'était pas le cas du fameux Tekken.. Pour vous éclater au sens propre comme au sens figuré, vous aurez le choix entre 7 options de jeu. Un mode Story on ne peu plus classique, le mode Time Attack, le mode Survival, le Team Battle, le Sparring et le mode Versus. Mais celui qui retient le plus notre attention c'est le Tag Battle. Il permet à quatre joueurs de s'affronter sans fioritures et de changer de perso à n'im-

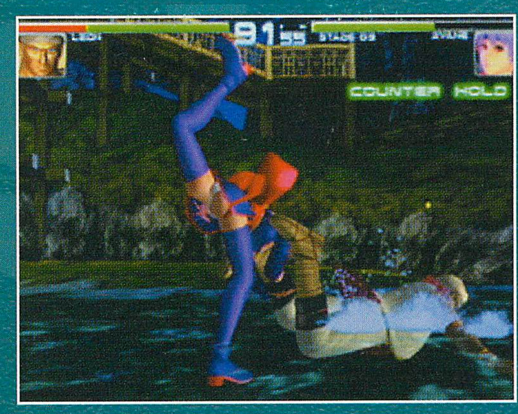


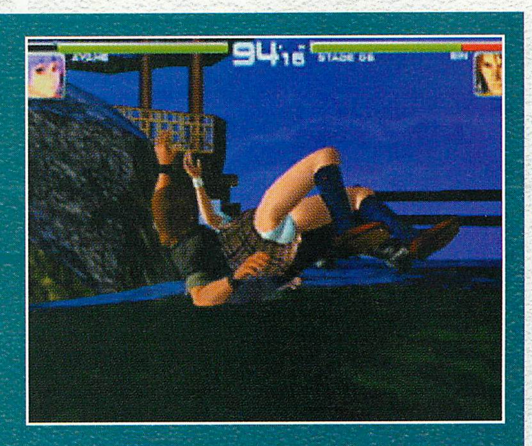
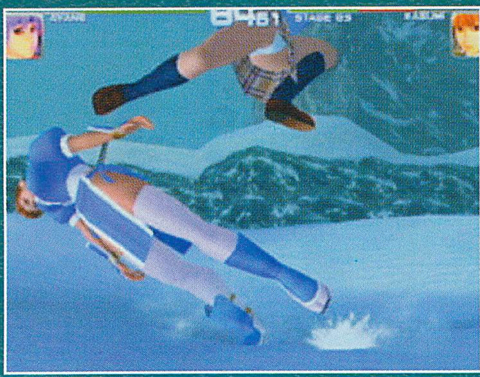








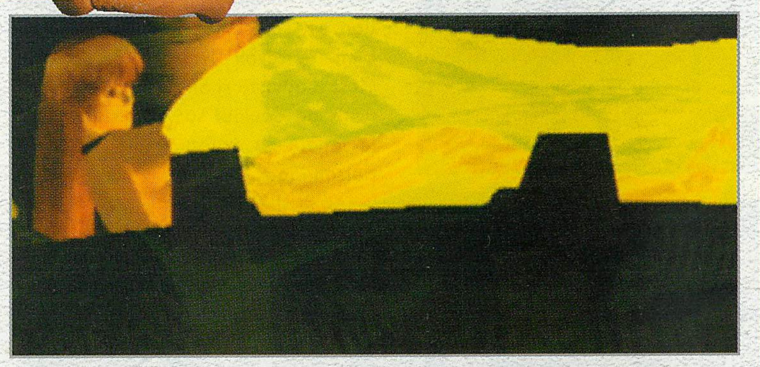
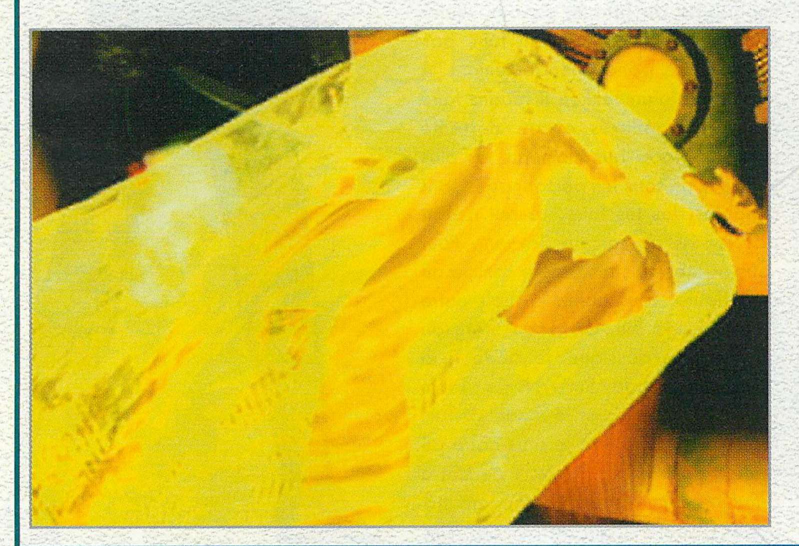



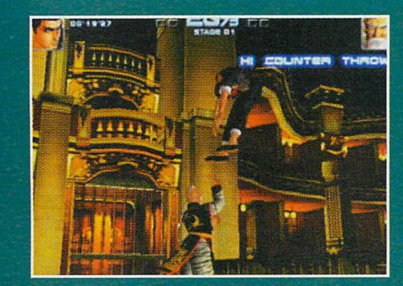
COTTON CLUB

Une chose est sûre, pour la modélisation des jeunes femmes dans Dead Or Alive 2, les concepteurs n'ont pas modélisé Sharon Stone. On sent bien que l'influence japonaise est omniprésente. Apparemment, les développeurs ne se sont pas contentés de concevoir un personnage caractéristique des fantasmes nippons, la jupe et les socquettes. Il se sont fait en plus les ardents défenseurs de la petite culotte de coton. Vous ne pourrez pas y échapper tant les plans mettant en exergue les dessous des jeunes filles sont légion dans le jeu. À quand un combattant Écossais en kilt pour faire respecter une certaine parité ?

NET PLUS ULTRA

Rumeur après rumeur sur les persos qui seraient susceptibles de se cacher dans les entrailles de la mémoire de Dead Or Alive 2, on a voulu vérifier la véracité de ces allégations. Nous sommes allés sur le site : www.booyaka.com et nous avons téléchargé deux éléments dont on vous laissera seuls juges de l'intérêt. Deux-trois images de cinématiques en plus qui sont visibles dans l'introduction et un tips susceptible de monter votre âge jusqu'à 250. Cerise sur le gâteau, les noms dans les records de deux persos qui seraient jouables. En tout cas on n'a pas encore trouvé le moyen de les sélectionner.



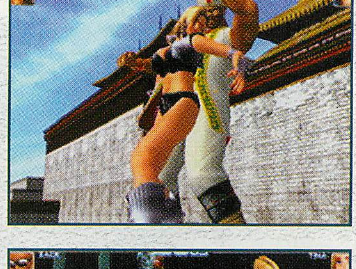


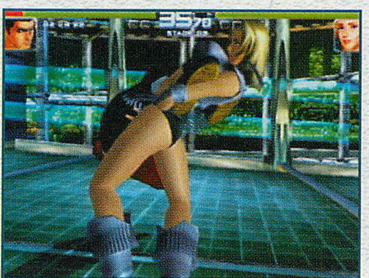


On dirait Neo Alex qui demande à Seba de l'aider à prendre des photos.


Vous allez directement à l'hôpital sans passer par la case dentiste.

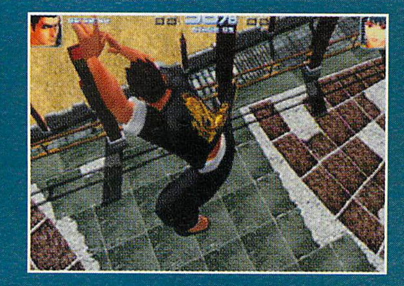
porte quel moment durant le combat afin qu'un combattant plus frais prenne le relais. Véritable crise de nerfs et de rigolade en perspective qui augmente avec le mode Versus considérablement la durée de vie du titre. Graphiquement, Dead Or Alive est presque un des plus beaux jeux de la console (et c'est déjà pas mal !). Au niveau de l'animation, la décomposition des mouvements n'est pas optimisée au maximum, mais cette légère lacune est vite comblée par un aspect plus réaliste des phases de combat. La puissance des coups est plus présente et les persos réagissent selon l'endroit où vous portez vos attaques, tant et si bien qu'on finit par avoir mal pour eux. Parlons-en, de ces persos qui suscitent un intérêt indéniable lorsqu'il s'agit de la représentation féminine. On ne s'attardera pas trop ici sur les dessous de ces jeunes femmes (voir Cotton Club), mais sur leurs avantages en nature qui font parfois office d'air-bags protecteurs. La mode veut que leur poitrine mise en valeur dans des tenues affolantes soit gonflée à l'hélium à tel point que parfois on se croirait dans un remake d'Alerte à Malibu. Il existe même un tips afin que ces poitrines aux arguments solides se secouent dans tous les sens : amusant cinq minutes, c'est tout de même un peu réducteur. Il est indéniable que Dead or Alive 2 est un

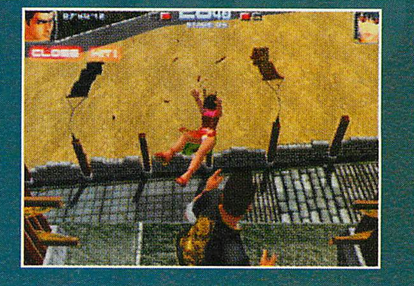




ART(ISTIQUE)

Certaines figures que vous pouvez effectuer pendant une phase de jeu s'apparentent souvent à des mouvements de danse. En tout cas au vu de ces photos il ne vous échappera pas qu'on passe du classique au slow langoureux et à une sorte de mouvement frénétique, qui, fixe sur l'image, peut prêter à confusion. Cela renforce la beauté des mouvements qui parfaitement effectués deviennent des figures de balai artistique, ou le combat semble être une chorégraphie.





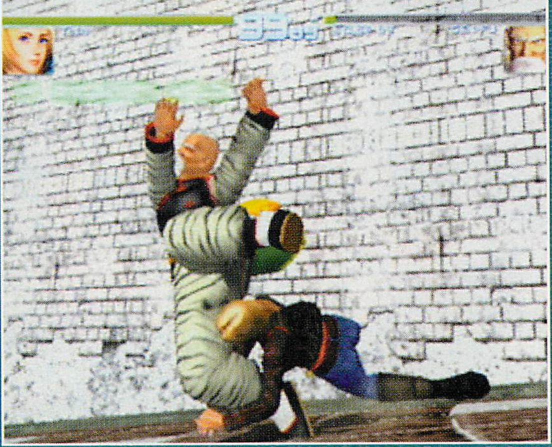


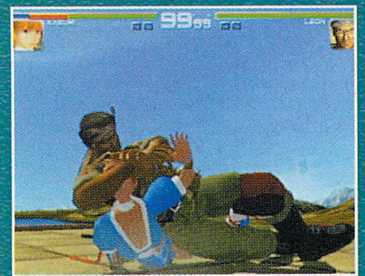

J'en connais une qui va prendre une pétée terrible.

excellent titre qui ne pourra que ravir les possesseurs de Dreamcast : l'attente est allée au-delà de nos espérances. Des modes de jeu très complets, une maniabilité qui va de pair avec une originalité flagrante, on ne lui trouve que des défauts minimes. Les concepteurs, une fois n'est pas coutume, ont réalisé un hit dont on ne se détachera pas de si tôt. Il vient en complément de SoulCalibur qui tient le haut du pavé, et l'un avec l'autre ils paraissent indétrônables. Dead Or Alive 2 : Wanted !

El Tuco



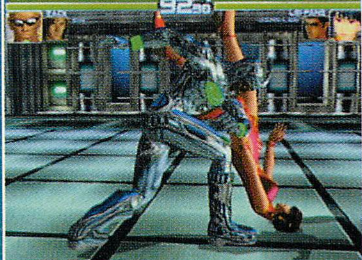












Saisissant

On ne compte plus les rotules qui sortent de leur orbite, les épaules qui se disloquent et les hématomes qui se forment. A tout cela il y a une raison : les saisies. Tous les personnages ont leur lot de clés de bras, de crocs-en-jambe et autres raffinements empruntés au Judo ou autres arts martiaux. Plus souvent placé en contre il y a un bouton du pad uniquement prévu à cet effet plus que dévastateur.

18 Graphismes

Ils fourmillent de détails ; sans atteindre le niveau de SoulCalibur, ils sont très corrects pour la console et figurent dans le peloton de tête des plus beaux titres.

18 Animation

D'une fluidité exemplaire, on ne note aucun ralentissement particulier ; le seul reproche que l'on pourrait faire, c'est dans la décomposition des mouvements qui auraient mérité une ou deux séquences en plus, mais là on pinaille.

16 Son

Ils ont de très bonne facture avec un bémol sur la musique qui ne correspond pas vraiment à l'ambiance générale du jeu. Elle s'apparente plus à une cible supermarché qu'à un jeu de combat.

16 Jouabilité

Il vous faudra un certain temps pour vous familiariser avec les mouvements des personnages, surtout si vous voulez réussir à placer un maximum de contres lors d'un combat.

18 Intérêt

Il est grand, et le nombre de personnages disponibles n'est pas un frein. Le mode Versus et Battle Tag n'a pas fini de vous scotcher devant votre téléviseur.

En Conclusion

Certainement un des meilleurs jeux de combat toutes consoles confondues. Il vient compléter la collection des heureux possesseurs de SoulCalibur dont il est un complément indispensable. La Dreamcast a été exploitée de manière très satisfaisante par les programmeurs de Tecmo. Dead Or Alive 2 mérite une place de choix dans votre salon et dans la console.

93%

Resident Evil 2



C'est finalement avec un mois de retard, donc vers la fin avril, que Resident Evil 2 débarquera en version européenne. Bien que la plupart des joueurs l'aient déjà terminé sur une console concurrente et qu'ils attendent plutôt Code : Veronica, la sortie du second opus reste tout de même un événement car il existe encore des joueurs qui n'y ont jamais essayé, voire pour qui la saga de Capcom reste une inconnue. Cet épisode est celui qui s'adapte le mieux au grand public et sa réalisation est exemplaire ; alors, pourquoi ne pas se laisser tenter ?

Fiche Technique

Editeur :	Virgin
Concepteur :	Capcom
Type :	aventure/action
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes, vie et munitions
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	fin avril (DC), dispo (PC)

«Les musiques sont toujours aussi grandioses et vont vous faire vivre des instants de pure angoisse...»

Europe C'est avec une grande joie que j'ai accepté de faire le test de la version européenne de Resident Evil 2 qui, pour l'occasion, a perdu son appellation Value Plus. Virgin a procédé à quelques changements lors de l'adaptation, mais ce jeu n'a rien perdu de son attrait. Voyageurs, bienvenue à Racoon City, mais je vous préviens : abandonnez toute espérance.

Une nuit en enfer

Leon est une jeune recrue de la police qui doit rejoindre les forces de l'ordre de Racoon. Claire est la sœur de Chris Redfield, héros du premier Resident Evil, qui avait démasqué la société Umbrella comme responsable de la mutation de civils en zombies suite à l'action d'un virus lors d'une mission dans un manoir près de Racoon City. Nos deux héros font connaissance au milieu d'une ville déjà morte et en proie au chaos et à la destruction. Obligés de se séparer, leur quête de liberté va pourtant les pousser à résoudre de nombreuses énigmes et à faire la connaissance de personnages aux motivations personnelles mystérieuses. Leon et Claire disposant d'un GD-Rom chacun, on comprend tout de suite que l'aventure va être très longue.



La beauté du mal

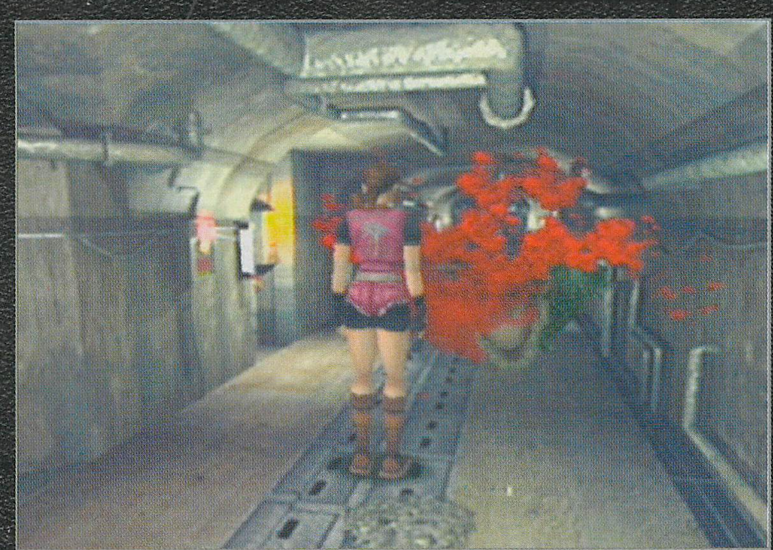
Ceux qui ont joué à la version Play (n'en déplaise aux lecteurs qui jugent que l'on cite cette console trop souvent, mais là difficile de faire autrement) vont immédiatement se retrouver en terrain connu et retrouveront ainsi l'astucieux cross-over réparti en 4 scénarios bien distincts vous mettant aux commandes alternativement de Leon, puis de Claire. Les énigmes sont restées les mêmes et l'on constate toujours quelques incohérences. Ainsi, lorsque vous allez récupérer les rubis dans le premier scénario, vous devrez faire de même dans le second alors que théoriquement, ils ne peuvent plus être utilisés. Bon, c'est histoire de chipoter, mais ceux qui n'ont jamais joué à Resident Evil 2 sont désormais prévenus que certaines actions seront à répéter dans chaque scénario. La jouabilité est bonne et lorsque vous dégainez, vous visez automatiquement le monstre le plus proche de vous. Par contre, même si les graphismes sont plus fins et détaillés, certains monstres ou endroits sont aussi pixellisés que la version Play ! Les musiques sont toujours aussi grandioses et vont vous faire vivre des instants de pure angoisse. Les fanas de jeux d'aventure doivent savoir que vous ne pourrez transporter que 8 objets. Des coffres placés un peu partout vous permettront de déposer votre trop plein pour le reprendre le cas échéant. Enfin, votre état de santé et le nombre de munitions restantes de l'arme que vous utilisez sont affichés en temps réel sur l'écran du VM.



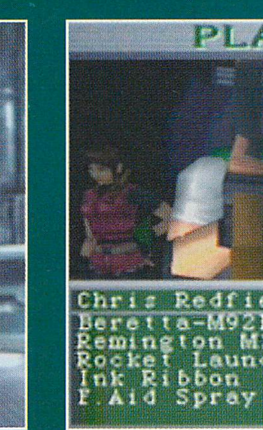
Mort d'un pourri.

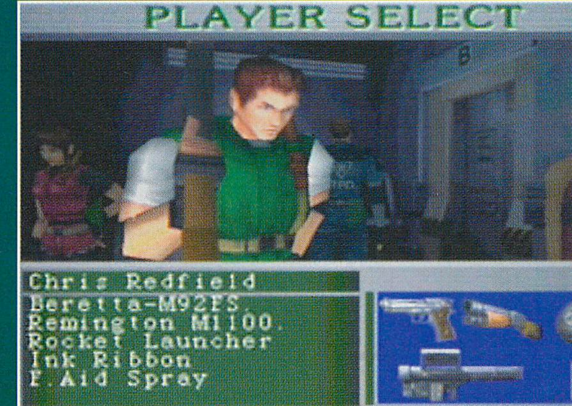


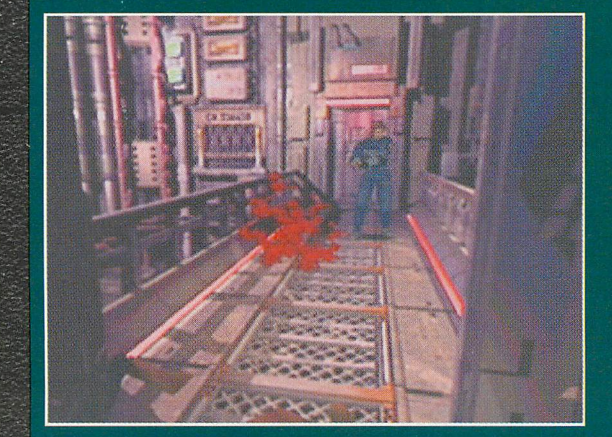
Forcément, la morgue n'est pas un endroit de tout repos !

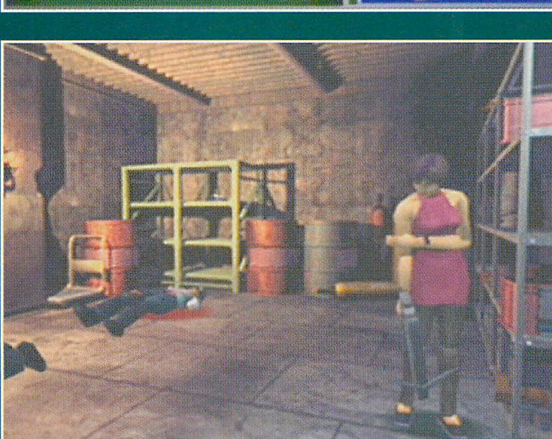


Un croco, une bouteille de gaz, et voici Les Dents des Egoûts !







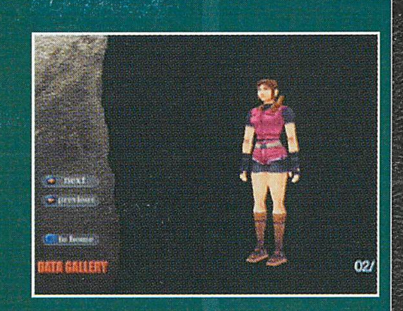


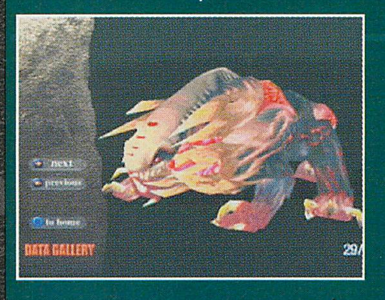
Extrême, tu portes bien ton nom...

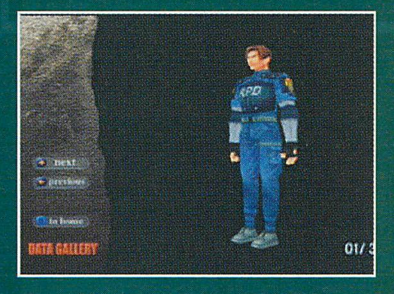
Après avoir terminé les 4 scénarios, vous débloquerez le mode Extreme Battle. Comprenant 3 niveaux de difficulté, il vous permet d'incarner Leon, Claire, Ada ou Chris (excellent !) le frère disparu de Claire. Chacun de ces personnages possède ses propres armes et objets divers. La mission que l'on vous propose est simple : récupérer 4 bombes disséminées dans le commissariat. On en rigolerait presque si l'on ne commençait pas à l'usine d'Umbrella. De plus, les munitions et items de soins sont très rares et les monstres foisonnent et sont plus résistants qu'auparavant. Il va falloir apprendre à jouer de l'esquive, les amis ! Cependant, ne comptez pas sur moi pour vous révéler l'emplacement des bombes ; pour cela, jouez-y, ou reprenez le test d'El Tuco.

POCHETTE-SURPRISE !

Un mode Galerie a été intégré au jeu, et c'est l'un des bonus de ce Resident Evil 2 version 128 bits. Dans ce mode, vous pouvez admirer toutes les cinématiques et les modélisations 3D des personnages du jeu. Si au départ, vous ne disposez que de deux modélisations et d'aucune cinématique, sachez qu'en terminant le premier scénario, vous aurez approximativement 12 séquences et environ une trentaine de modélisations. Bien évidemment, terminer le second scénario vous en débloquera davantage. On peut considérer ce mode comme l'une des deux "carottes" du jeu, vous obligeant ainsi à y jouer et rejouer afin d'avoir tout débloqué.









DU JAPON À L'EUROPE

Virgin a cependant cru bon de procéder à des changements pour cette version européenne. Ainsi, les scénarios bonus de Hunk et Tofu qui étaient présents au début du jeu dans la version japonaise ont disparu. Il vous faudra finir tous les scénarios du mode nouveau ou procéder aux mêmes bidouilles que sur la version Play pour les avoir. Par contre, je n'ai pas disposé d'assez de temps pour vérifier, désolé. En revanche, le mode Extreme Battle est toujours là. Pour y jouer, il vous faudra achever avec succès chaque scénario. De plus, le mode galerie comprenant toutes les cinématiques du jeu et une bibliothèque d'images impressionnante a été préservé. Evidemment plus vous jouerez,



Sherry Birkin, un p'tit bout de chou victime d'une terrible fatalité.

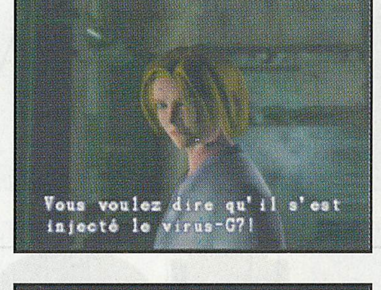

Pour récupérer ce rubis, allumez un feu à l'aide du briquet.

HOMMAGE AU 7ÈME ART

Alors que les angles de caméra sont admirablement choisis et qu'ils nous mettent immédiatement dans l'ambiance, il est impossible de passer sous silence les nombreuses scènes cinématiques de Resident Evil 2. Utilisant et le moteur du jeu et de l'image de synthèse, elles s'intègrent parfaitement à l'histoire. Hommage à peine avoué aux meilleurs films du genre, ces séquences mêlées à une bande-son réussie font de ce Resident Evil 2 un chef-d'œuvre d'ambiance.



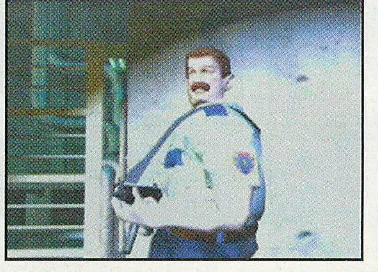












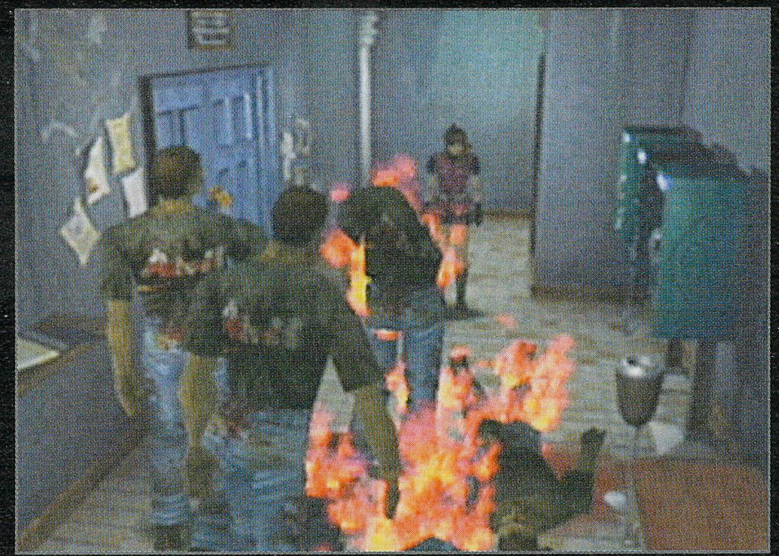


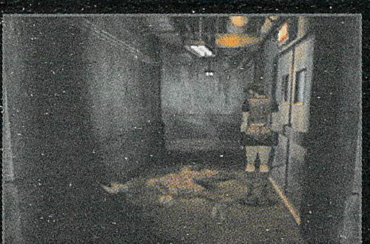
TESTS

avis

Que dire de ce Resident Evil 2 DC ? Qu'il n'est qu'une vulgaire repompe de l'antique version PlayStation, qu'une nouvelle opération commerciale de Capcom ? Non, Resident Evil 2 reste un grand jeu d'aventure/action et cette édition DC propose suffisamment de bonus pour intéresser les joueurs avides de longues quêtes ensanglantées. Seuls les possesseurs d'une PlayStation et du dit jeu en seront un peu pour leurs frais. Pour les autres, c'est du tout bon !

Neo Alex


Le lance-roquettes, ça déménage un max !

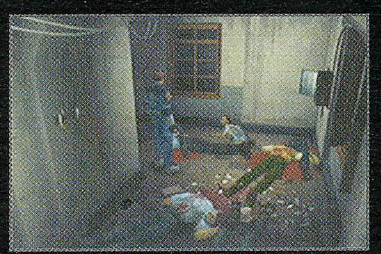

Un bon Licker est un Licker mort.

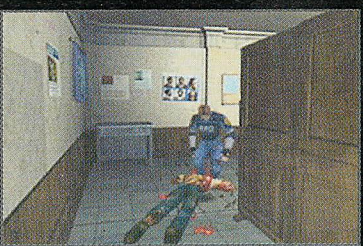
plus vous débloquerez de nouvelles images et cinématiques. Que les fans se rassurent, le sang n'a pas perdu sa belle couleur rouge lors de l'adaptation européenne. J'ai même l'impression que ça gicle encore plus ! En conclusion, ce Resident Evil 2 ne pêche par rapport à la version japonaise que par l'absence d'une démo jouable de Code : Veronica, mais c'est normal car la date de sortie de ce titre est repoussée aux calendes grecques. Voilà, ceux qui n'ont jamais joué à RE2 peuvent se précipiter dessus ; quant aux autres, à eux de voir si les améliorations (graphismes, Extreme Battle, galerie) valent le coup.

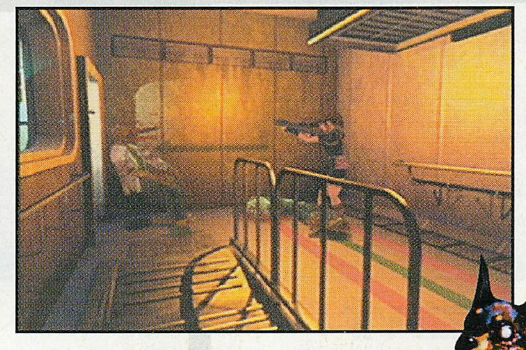
Seba



Tu ne crois pas si bien dire, Leon !


Même coupé en deux, il bouge encore.


Eclatage de tête en direct !

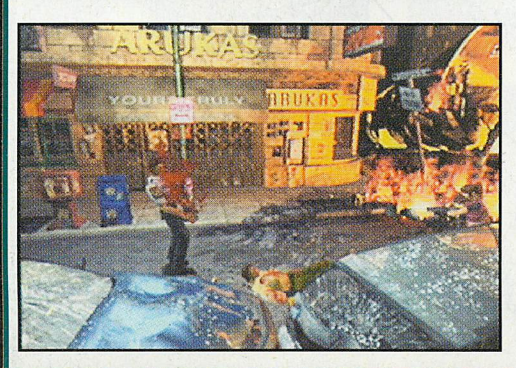


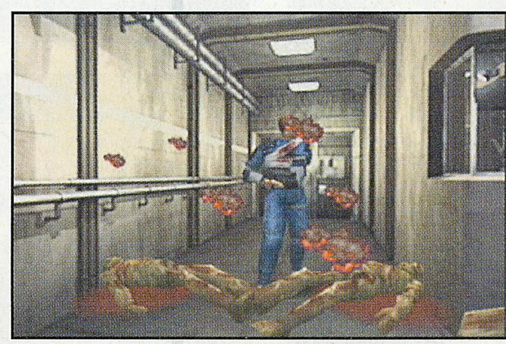


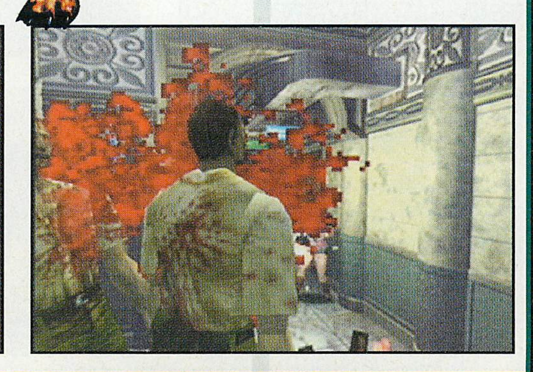


TU LA SENS MA GROSSE SULFATEUSE ?

Pour éclater la tête de tous ces monstres visqueux, baveux, hargneux, et j'en passe, vous allez pouvoir utiliser tout un arsenal assez conséquent : magnum, Fusil à canon scié, gatling, lance-roquette, lance-grenade et même un couteau pour les suicidaires ! Si avec tout ça, vous ne parvenez pas à finir le jeu, je ne peux plus rien faire pour vous (je plaisante !). Néanmoins, les munitions pour certaines de ces armes ne seront pas en grand nombre, mais ne vous inquiétez pas, car cela vous suffira si vous faites attention.

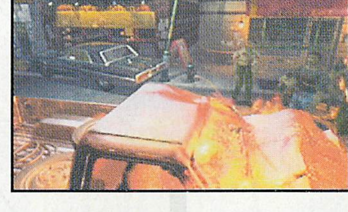






UNE VILLE DANS LE CHAOS

L'élément le plus important dans tous les Resident Evil est sans conteste l'ambiance (bon d'accord, le scénar également). Ici, tout est réuni pour vous faire ressentir un sentiment malsain d'isolement et d'incertitude. Toute la ville est sans dessus-dessous et tout est saccagé. Des barricades de fortune dressées par les habitants pour se protéger des zombies ont fleuri un peu partout, et même le commissariat a énormément souffert intérieurement. Préparez-vous à entrer dans une ville morte où pourtant, subsistent des choses mystérieuses, tapies dans l'ombre et qui ne souhaitent que votre mort...











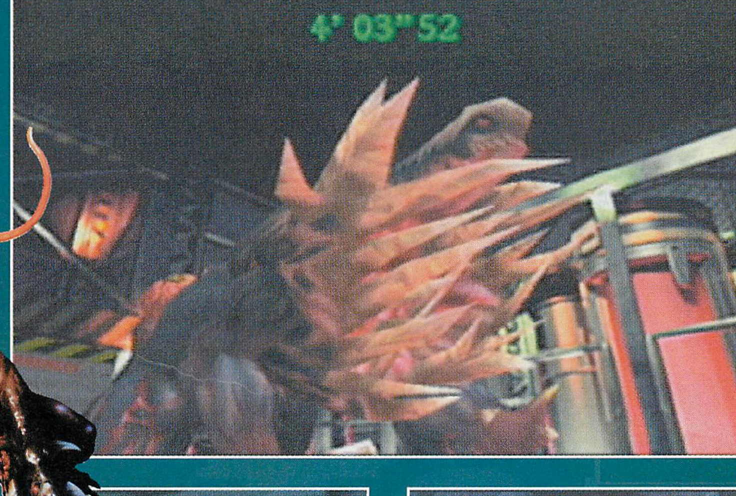






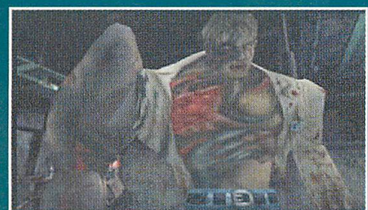
WILLIAM BIRKIN, UNE VICTIME DU DESTIN

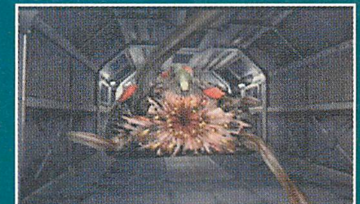
Créateur du G-virus, William Birkin se voit trahi par la société Umbrella qui envoie des soldats pour récupérer des échantillons du nouveau vaccin. Le destin qui frappe alors le scientifique et les militaires est atroce, mais avouez qu'ils l'avaient bien cherché. En effet, le scientifique a joué un jeu dangereux en voulant se prendre pour Dieu. Le résultat : une métamorphose inévitable et irrévocable, comme le prouvent les photos de ce thème. Pourquoi William (ou plutôt ce qu'il en reste) est-il à la poursuite d'une petite fille ? Vous le saurez en jouant à Resident Evil 2 !











16 Graphismes

Difficile de mettre une note maximale après avoir vu Code : Veronica. Il faut savoir que ce jeu est sorti pour combler l'attente des joueurs qui ne juraient que par Veronica. Alors, même si c'est lisse et assez beau, on s'aperçoit avec effarement qu'en gros plan, on voit les pixels des monstres ou des portes lors d'un chargement. Ne nous effrayons pas, ce Resident Evil 2 est quand même agréable à l'œil.

15 Animation

Aucun ralentissement, mais les persos bougent exactement comme sur la version Play. Les nouveaux mouvements intégrés au troisième opus n'ont pas été rajoutés. En clair, c'est un peu vieillot, mais c'est un style qui est présent depuis Resident Evil 1, alors on ne va pas trop se plaindre.

17 Son

Des musiques parfaitement adaptées à l'action et des bruitages convaincants et de qualité. Le son a une grande importance dans les Resident Evil et de ce côté-là, on n'est guère déçu. Une ode aux plus grands films d'horreur, voilà en quoi consiste ma pensée.

15 Jouabilité

Elle n'a pas changé d'un iota depuis le test d'El Tuco dans le numéro 8, excepté que le maniement à la croix conviendra mieux à certains joueurs que le stick analogique, sauf pour quelques actions. Enfin, on a le choix, et ça c'est bien.

15 Intérêt

Vous n'avez jamais joué à Resident Evil 2 ? Achetez-le, c'est un must. Quant aux autres, l'achat ne vaudra le coup que pour les modes supplémentaires (galerie, extreme battle). Il est cependant dommage qu'il faille terminer les 4 scénarios pour débloquer ce dernier mode.

En Conclusion

En attendant Code : Vero, ce Resident Evil 2 vous mettra dans l'ambiance et de toute façon, n'importe quel joueur sur Dreamcast se doit de posséder la plus belle des versions de Resident Evil 2. De plus, la possibilité de choisir entre le 50 et le 60 Hz est un gage de sérieux. En résumé, un titre intéressant mais qui aura du mal à convaincre les possesseurs des versions Play, PC ou N64.

90%

4 Wheel Thunder



Généralement lorsque vous recevez une version bêta (dernière version avant le test), vous ne pouvez pas vous empêcher de demander à l'attachée de presse si les défauts enregistrés ici ou là vont être améliorés. La réponse est systématiquement un oui franc et massif malheureusement démenti lorsque la version finale arrive à la rédac. Eh bien pour une fois, 4 Wheel Thunder déroge à cette règle en vigueur dans le milieu car le titre a été nettement arrangé. Kalisto ne nous pas déçus et cela fait bien plaisir de parler la même langue que les programmeurs à qui l'on doit ces améliorations très appréciables.

Fiche Technique

Editeur :	Midway
Concepteur :	Kalisto
Type :	course arcade
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	mai 2000

Europe Les amateurs de Buggy Heat vont pouvoir sereinement suivre l'évolution du temps, de la technique et résolument se tourner vers son digne successeur : 4 Wheel Thunder. L'intro a le mérite de nous plonger directement dans le vif du sujet. Elle met en scène les véhicules que vous allez rencontrer au cours des parties endiablées. La modélisation des bolides est magnifique et le rhytme trépidant. Une animation très fluide qui prouve que Capcom n'a pas le monopole des cinématiques réussies. Le programme proposé est suffisamment riche et vaste pour contenter un maximum de joueurs. Vous aurez le choix entre plusieurs familles de véhicules les 4X4, les Monster Trucks et les Quads. Leur modélisation en parfaite adéquation avec un comportement pensé et travaillé. Suspension se modifiant au fur et à mesure du relief des différents terrains, dérapage contrôlé (euh, pas tout le temps) envolées spectaculaires et réception hasardeuse et écrasante.

Customisation sans fioritures

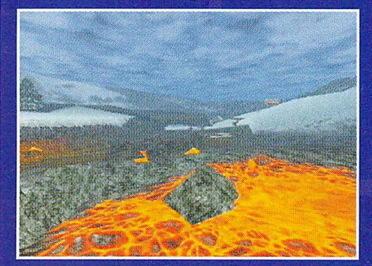
Vous aurez la possibilité d'augmenter la puissance de chacun en remportant des courses dans le mode championnat. Il y a quatre niveaux de customisation qui

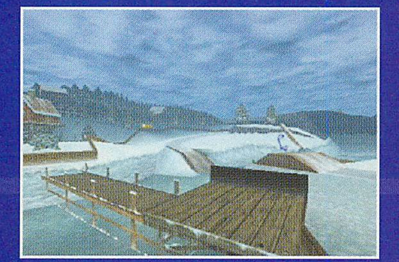


Une autre façon de passer un soir au clair de Lune.

Des circuits très sympa

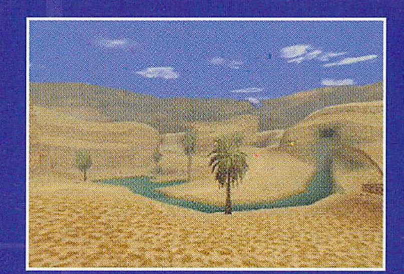
Un florilège d'inventions, de courbes, de virages serrés, de passages secrets. Vous aurez droit à un maximum d'originalité sur des parcours très vastes. Certains reprennent des lieux existants ou bien inventent les tracés par rapport à des environnements bien précis. Les revêtements ne sont pas toujours les mêmes et les conditions météorologiques varient selon la progression que vous suivez. On a droit de temps en temps à des oppositions feu et glace qui nous permettent d'assister à des mariages de couleurs de très bon augure.

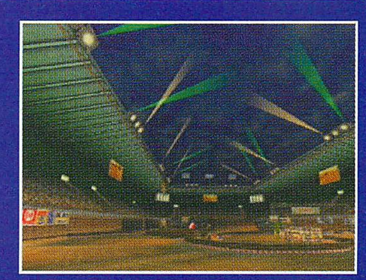


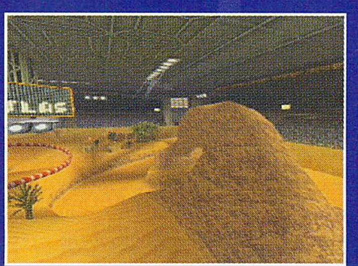


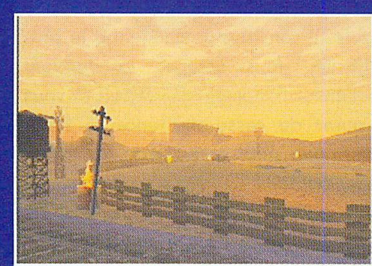


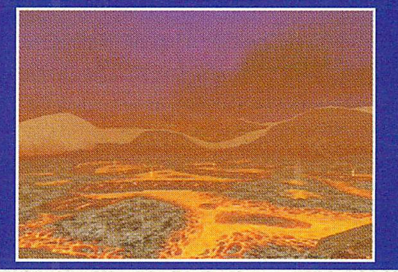


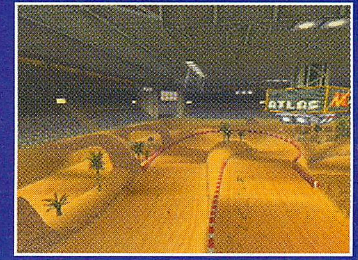










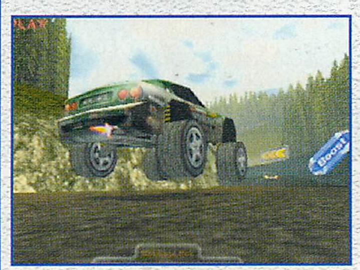


REPLAY

Le mode replay a le mérite de faire différent de tout ce qui existe déjà. Il propose des angles de vue particulièrement originaux et donne une impression de vitesse et de puissance agréable. De plus le son n'est pas uniquement axé sur le moteur des véhicules, mais aussi sur l'environnement extérieur ; ainsi vous aurez le loisir d'entendre le moteur d'un avion qui passe près de vous ou d'autres sons qui donnent un aspect réaliste à l'ensemble. Le ralenti permet aussi de mettre l'accent sur les petits détails que vous n'avez pas eu le temps de voir pendant la course et qui démontrent une grande imagination de la part des développeurs.









«Vous êtes en concurrence avec 12 adversaires, dont le leitmotiv est : «moi d'abord, les autres derrière». Acharné, déchaîné, rapide et intraitable, il constitue le challenge le plus difficile. Vous occupez la dernière position au moment du départ et vous n'aurez de cesse de foncer à toute berzingue pour essayer de les rattraper. Seulement vos concurrents, en plus d'être assez vifs et rapides, ne vous laisseront pas les doubler sans avoir au préalable combattu comme des lions »



La vue interne proposée facilite légèrement la conduite en évitant quelques effets billard lors des sorties de route.

avis

Long, difficile et bien réalisé, le 4 Wheel Thunder de Kalisto est une réussite. Le challenge est à la hauteur de celui de Re-Volt, ce qui n'est pas peu dire ! La maniabilité est excellente et le mode deux joueurs sympa, même si l'on regrette l'absence des autres concurrents. Attention, le challenge est vraiment ardu et seuls les meilleurs ou les plus persévérants d'entre vous iront jusqu'au bout. En conclusion : un excellent jeu.

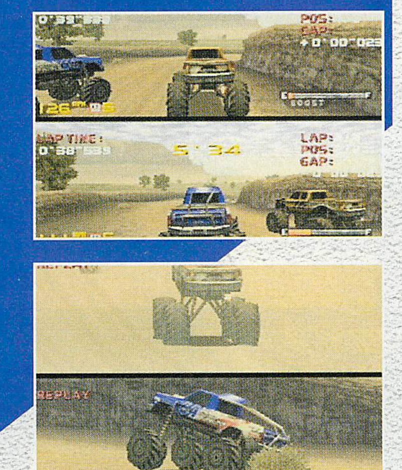
Seba

coûtent de plus en plus cher à chaque fois. La différence est flagrante et ne nécessite aucun réglage particulier, seule la vitesse est décuplée. Quelques éléments caractéristiques comme un pot d'échappement, des autocollants ou le pare-buffle sont les signes de ces évolutions. Cependant ne pensez pas que la customisation de votre véhicule vous dispense de courir après les boosts. Les bleus ont une durée de quatre secondes, les rouges de neuf secondes, ils sont répartis un peu partout et parfois ils paraissent inaccessibles. Les faire fonctionner longtemps est un vrai plaisir dans la mesure où on dirait un bruit de turbine d'avion qui démarre et qui sur la fin est sur le point d'exploser. Vous êtes en concurrence avec 12 adversaires, dont le leitmotiv est : «moi d'abord, les autres derrière». Acharné, déchaîné, rapide et intraitable, il constitue le challenge le plus difficile. Vous occupez la dernière position au moment du départ et vous n'aurez de cesse de foncer à toute berzingue pour essayer de les rattraper. Seulement vos concurrents, en plus d'être assez vifs et rapides, ne vous laisseront pas les doubler sans avoir au préalable combattu comme des lions ; ils tenteront de vous sortir de la piste, bouchonneront au maximum dans les portions un peu plus fermées et même avec un boost vous feront bien souvent la «nique« au tout dernier instant sur la ligne (très très énervant). Les réactions par rapport à la difficulté du titre sont assez partagées, certains le trouvent beau-

DUO DE CHOCS

Le mode deux joueurs est très complet dans la mesure où il propose un nombre conséquent d'options qui devrait ravir les amateurs de duels entre copains. Vous aurez ainsi la possibilité d'affronter un autre joueur sur tous les circuits que vous aurez débloqués, en course simple, en essayant de conserver le plus longtemps possible une coupe, en essayant de refiler à son adversaire une bombe qui explosera une fois le temps imparti écoulé, ou tout simplement un challenge qui consiste à se saisir d'un maximum de ballons d'une couleur prédéterminée. A part le fait que les autres concurrents ont disparu, le mode deux joueurs est une réussite.







Ces petits Boosts rouges deviendront bientôt une obsession pour ceux qui voudront progresser rapidement.



Les bleus, même plus courts, sont aussi indispensables que les rouges.



Un des nombreux passages secrets qui sont légion dans les différents circuits que vous prendrez.

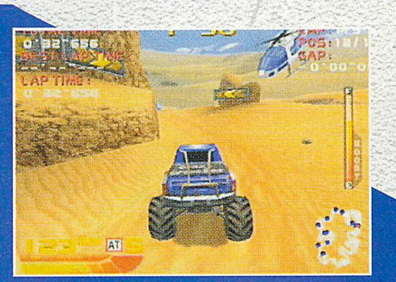
coup trop dur et se découragent assez vite, mais la majorité le prend comme un défi et fonce bille en tête. Pour gagner il vous faudra impérativement être précis, connaître les circuits par coeur, à la bosse près, prendre 90% des boosts et utiliser les bons raccourcis.

PARCOURS DU COMBATTANT

Le mode practice n'est vraiment pas de trop pour vous permettre de vous familiariser avec les commandes et le comportement particulier des bolides. Vous allez évoluer sur plus de douze circuits avec des variantes (à la tombée du jour, la nuit, sous la pluie, la neige) ceux-ci sont vastes, originaux et regorgent de raccourcis indispensables à toute progression. Il y a une bonne répartition entre les pistes extérieures et les intérieures. Vous visiterez la Grèce, la Corse, l'Islande, avec des décors qui soulignent le caractère de chacun des lieux à visiter. Même s'il est indéniable qu'il y a de très beaux effets de lumières sur la plupart d'entre eux, on notera une tendance à la brume, ce qui est fort dommage. Il vous faudra les débloquer victoire après victoire et cumuler suffisamment de points en championnat afin de finir premier la majorité du temps. Le mode deux joueurs est plutôt une bonne surprise dans la mesure où la version que nous avions précédemment était loin de donner entiè-

OBJETS EN TOUT GENRE

Les concepteurs se sont laissé aller et nous ont réservé tout au long des circuits un florilège d'objets pour le moins hétéroclites. Vous pourrez alors croiser le chemin d'un avion, d'un élan gonflé à l'hélium (mon préféré sans doute par ce que chargé de tendres souvenirs) un hélicoptère, un train, une vache, un chameau volant, un fantôme qui pousse un wagonnet, une soucoupe volante ...Etc outre le fait qu'ils s'intègrent parfaitement dans le décor, ils apportent une touche délirante à l'animation pour laquelle on ne serait trop que pousser les concepteurs à l'avenir à continuer sur la même voie.

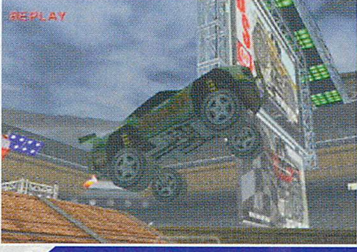






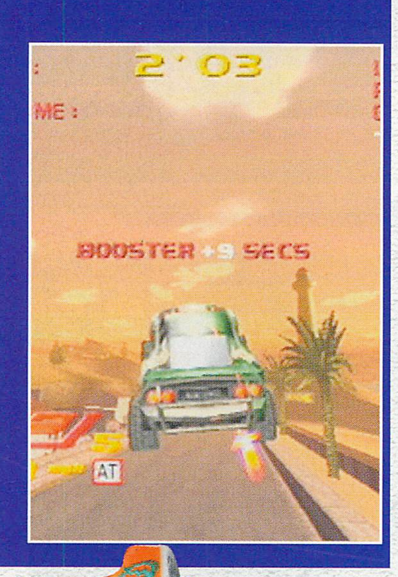





Sauts de mammouths

Le saut est un élément essentiel de 4 Wheel Thunder ; il satisfera les plus « casse-cous d'entre vous « qui choisiront de prendre tous les tremplins afin de s'envoler sans aucune retenue et d'optimiser les réceptions afin d'éviter de perdre trop de temps. En effectuant ces sauts particulièrement impressionnants vous aurez l'occasion de découvrir quelques boosts bien cachés et des plus utiles.



re satisfaction. Ici, en plus de nombreux challenges originaux et différents (voir duo de choc), les ralentissements ont complètement disparu et constituent un réel intérêt qui devrait ravir les plus regardants. On regrettera simplement la disparition des autres concurrents qui vous laissent comme une âme en peine vous régaler simplement entre deux véhicules (on ne poussera pas le vice jusqu'à dire que le mode quatre joueurs fait aussi défaut, mais quand même). 4 Wheel Thunder, sans être révolutionnaire, est un bon titre arcade qui par la multitude des options qu'il propose, une modélisation des bolides et des circuits réussis qui utilisent bien le potentiel de la console, n'a vraiment pas à rougir de la concurrence.

El Tuco

Attachez vos ceintures, décollage immédiat et comme une bête.

17 Graphismes

Coloré et fort sympathique ils ont le mérite de regorger de détails croustillants du meilleur acabit. La modélisation des véhicules est très réussie. On en redemande.

17 Animation

Même avec la plus mauvaise volonté du monde, nous n'avons pas vu le moindre ralentissement pointer le bout de son nez. Peu de titres peuvent se targuer d'avoir une telle fluidité (comme quoi Windows CE n'est pas responsable des ralentissements et ne doit pas servir d'excuse). Sur plusieurs heures passées à jouer on ne notera qu'un ou deux bugs disgracieux, pour ainsi dire pas grand chose.

17 Son

La partition musicale est vraiment très agréable et les amateurs de Techno et de musiques électroniques ne seront pas déçus du voyage. En ce qui concerne le bruit des différents moteurs et autres dérapages on aurait aimé un poil plus d'attention. Le boost quand à lui est génial (ça n'engage que moi).

16 Jouabilité

Ce n'est pas une mince affaire de contrôler ces véhicules aux aptitudes et réactions différentes. Non seulement par rapport à la vue que vous choisissez selon qu'elle soit extérieure ou intérieure. Mais en plus au fur des customisations le comportement peut changer du tout au tout. La gestion des collisions laisse un peu à désirer, c'est dommage.

17 Intérêt

Il faudra vous armer de patience avant d'avoir fait le tour de tout ce qui vous est proposé. Sans parler du mode deux joueurs. La difficulté accrue des autres concurrents ne devrait pas trop vous rebuter, dans la mesure où une fois que vous avez le pad bien en main, le plaisir est là.

En Conclusion

4 Wheel Thunder est un titre vraiment très sympa, difficile lorsque vous jouez tout seul, mais tellement satisfaisant graphiquement, décors originaux, modélisation réussie et mode deux joueurs palpitant, ce serait dommage de vous en priver.

91%

Slave Zero



Slave Zero est enfin disponible en version européenne et c'est donc moi qui m'y attelle de nouveau. Le mode multijoueur a été intégré et donne plus de substance au jeu. Mais attendez-vous à ce que je vous rappelle les qualités et défauts de ce titre, déjà énumérés dans Dreamzone 8. Et pour ceux qui prendraient le train en route, ils découvriront un bon petit jeu d'action. Prenez vos flingues et grimpez dans votre mecha, car ça va détonner sévère !

Fiche Technique

Editeur :	Infogrames
Concepteur :	Accolade
Type :	action
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (DC, PC)

«Quel dommage qu'il n'y ait aucun système de radar car les attaques surprises de vos ennemis risquent de devenir énervantes au bout d'un moment. Enfin, la présence d'un mode multijoueur qui manquait cruellement à la version américaine renforce la durée de vie du jeu.»


Cette position en hauteur est idéale pour sniper l'adversaire.

Europe Après un Millenium Soldier Expendable beaucoup trop conventionnel et lassant, c'est au tour du Slave Zero d'Accolade de tenter sa chance dans le domaine du jeu d'action/beat-them-all. Pourtant, ce soft n'est pas nouveau : Vincent, avant d'être promu rédac-chef, avait réalisé un dossier assez complet dans Dreamzone 4.


Sur ma gauche se trouvent des items d'énergie et de munitions.


Cette attitude rappelle l'Eva-01 de Shinji dans Evangelion.

De Goldorak à Slave Zero

Le SouvKhan est une organisation qui règne sur la Première Dynastie Industrielle depuis son siège au cœur de la cité futuriste MegaCity S1-9. Evidemment, pour devenir riche et puissant, il faut produire. Pour produire, il faut construire des usines et donc polluer, quitte à réduire l'espèce humaine en esclavage.


Votre première mission : détruire trois de ces générateurs.

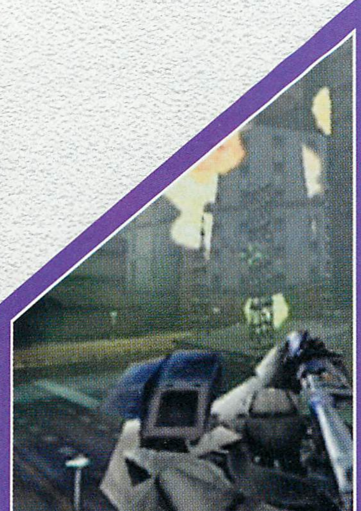
Les Gardiens, des résistants, ont juré de détruire la SouvKhan, mais que faire contre les hordes de robots sortis des usines d'armement ? La réponse est simple : en voler une. A bord d'un Slave, vous êtes l'élu choisi par les gardiens et vous devez sauver le monde. Super, la mission... Au fait, pourquoi Goldorak ? Eh bien, tout comme Actarus qui a volé le meilleur Golgoth, les Gardiens ont choisi le meilleur Slave (quel heureux hasard !).


Quelques bugs graphiques ont apparament été oubliés...

Un principe simple, bourrin et fun

J'ai un peu l'impression de me répéter, mais c'est ce qui arrive quand on teste le même jeu deux fois. Au début de chaque mission, on vous donne un objectif qui généralement va ressembler à l'un de ceux-ci : détruire un bâtiment particulier, arriver vivant à la fin du niveau, pénétrer dans un endroit précis ou abattre un boss. Afin de rendre votre périple un tantinet intéressant, le SouvKhan se fera un plaisir de vous envoyer ses émissaires diplomatiques chargés de vous escorter jusqu'à leur chef. Remarquez, pour des émissaires, ils sont bien armés. Oulà, mais c'est qu'ils me tirent dessus ces idiots ! Bon, l'immunité diplomatique n'excusant pas tout, vous vous ferez un plaisir d'utiliser l'une des neuf armes du jeu. Et si jamais vous vous retrouvez à court de munitions, vous pourrez utiliser certains objets du décor et vous en servir comme massue ou projectiles. Des recharges et des bonus de soins seront bien sûr mis à votre disposition, certains de ces objets tant convoités, se dissimulant même sur le corps de vos ennemis. Quel dommage qu'il n'y ait aucun système de radar car les attaques surprises de vos ennemis risquent de devenir énervantes au bout d'un moment. Enfin, la présence d'un mode multi-


Vous subirez ce genre d'attaques surprises assez souvent. Une seule solution : être constamment sur vos gardes. Mais pourquoi ont-ils oublié le radar ?







Demolition Man

La possibilité de détruire certains bâtiments et, entre autres, les voitures des paisibles citoyens permet à Slave Zero de garder un gameplay sympathique car sans cette opportunité, le jeu deviendrait vite lassant. Par rapport à la version américaine testée dans Dreamzone 8, les explosions semblent plus belles et bénéficient d'effets de lumière bien adaptés. Bien que l'on regrette que seuls certains bâtiments s'écroulent sous les balles, on apprécie le fait de pouvoir se défouler en tirant partout, rien que pour admirer les impacts de balles. Petit message aux associations "bien-pensantes" : on ne tire jamais sur des êtres humains dans Slave Zero.

joueur qui manquait cruellement à la version américaine renforce la durée de vie du jeu.

ETERNELLES IMPERFECTIONS

Malheureusement, les défauts déjà constatés sur la version américaine n'ont pas été entièrement corrigés. Bien que le robot semble se déplacer un peu plus vite, son animation est toujours saccadée en de rares moments et le jeu se paye le luxe de ramer durant quelques scènes cinématiques ! Bel exploit. Par contre, les ralentissements intempestifs qui surviennent de temps en temps durant la partie sont toujours là, pour notre plus grand déplaisir. La maniabilité est restée instinctive après quelques minutes d'adaptation, mais certains d'entre vous auront quelques problèmes à s'y faire. Enfin, on se lasse toujours un peu au bout d'un certain temps du fait de l'action, répétitive et trop peu innovante. Pour conclure, quand vous sauvegardez (au moment où vous voulez) et que vous mourrez, vous êtes renvoyé au début du niveau dans lequel vous avez succombé. Eh oui, il faudra tout recommencer depuis le début ! Néanmoins, une option vous permettra de sauvegarder automatiquement votre position au début de chaque niveau. En définitive, Slave Zero est donc un défouloir correct à la difficulté élevée. Essayez d'y jeter un coup d'œil car il est tout de même assez sympa.

Seba



Cet item vous permettra d'upgrader votre arme.



En tapant du pied, vous déclenchez un tremblement de terre.

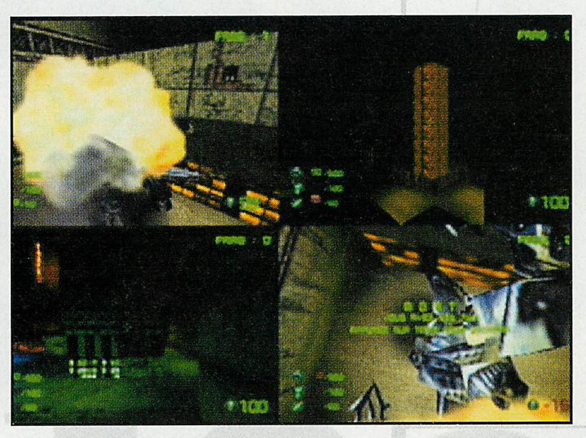


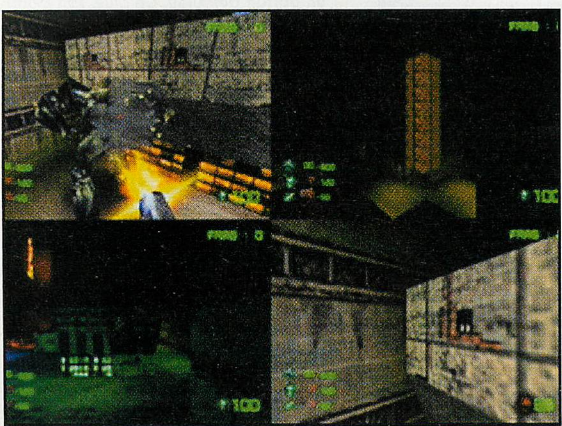
Il faudra détruire ce genre de plate-forme assez rapidement car elles génèrent des robots adverses à l'infini.

AVIS

Slave Zero est un jeu idéal pour tous les Seba du monde qui adorent les jeux de tir bourrins et répétitifs. Malheureusement, les joueurs étant de plus en plus exigeants, cela risque de ne pas suffire à en faire un jeu intéressant à moyen terme. Un jeu sympa mais sans plus, donc, qui trouvera plus facilement un public lorsqu'il sera dispo en occaze.
Vincent









LE CLAN DES BRUTES ÉPAISSES

Franchement, Slave Zero serait-il intéressant sans un mode multijoueur ? Jouable de 2 à 4, ce mode vous proposera d'affronter vos amis sur huit arènes de jeu différentes. Pourtant, le challenge est trop simpliste comparé à celui d'un Red Dog, par exemple. Ainsi, le gagnant sera celui qui aura abattu ses adversaires en un temps donné. Il n'y a pas d'ennemis gérés par la console et les items se comptent au compte-gouttes. Je pose la question : 4 grandes carcasses de métal s'envoyant roquettes et balles de 2m40 minimum représentent-elles un divertissement attractif ? Réponse : oui !


En tombant de trop haut, c'est la mort assurée.


Une roquette évitée de justesse : mes senseurs auditifs en sifflent encore !

LE PETIT MONDE INDUSTRIEL DE SLAVE ZERO

L'action étant censée se dérouler dans une ville au niveau industriel et high-tech très élevé, les graphismes retranscrivent parfaitement l'ambiance grise, froide et déshumanisée du monde de Slave Zero. Le fait de ne rencontrer aucune présence humaine excepté durant les séquences cinématographiques accentue encore cette impression. Durant ces fameuses séquences, on peut noter une légère ressemblance avec The Nomad Soul au niveau des graphismes des humains. Il faut toutefois reconnaître qu'à partir d'un moment, on se lasse quelque peu d'évoluer dans des décors qui finissent fatalement par innover trop peu ; mais, c'est le scénario qui veut ça.













15 Graphismes

Le design des robots est excellent, tout comme celui des décors. Malgré tout, on se rend compte que le jeu est un peu vide. De plus, des bugs d'affichage assez grossiers n'ont pas été corrigés. En conclusion : bien, mais peut mieux faire.

15 Animation

Bien que l'animation ait été quelque peu améliorée, les ralentissements n'ont pas tous été corrigés. De temps en temps, les mouvements saccadent un tout petit peu. C'est donc meilleur que la version US, mais pas encore parfait. Toutefois, c'est jouable.

14 Son

Vous reprenez le texte de la version US, à savoir des musiques auxquelles on ne prête pas toujours attention et des sons qui se montrent réalistes et d'une grande qualité.

15 Jouabilité

On panique un peu au début, mais on s'y fait rapidement. Après quelques minutes, on manie le pad sans aucun problème. La mire permet de toucher les ennemis assez rapidement, mais la visée n'est pas automatique.

14 Intérêt

Bien qu'un peu répétitif à la longue, Slave Zero est un parfait défouloir. De plus, son mode multijoueur est bourrin à souhait, de quoi oublier le stress de la vie quotidienne !

En Conclusion

Sympa, jouable et délicieusement bourrin, Slave Zero est un produit qui mérite le coup d'œil. Certes, il est moins fun qu'un Zombie Revenge, mais pouvoir se battre en pleine ville aux commandes de robots géants qui n'ont de compte à rendre à personne est une bonne idée.

80%

Evolution



Premier RPG de la Dreamcast dans sa version japonaise, Evolution est tout logiquement le premier jeu de ce type à être édité en Europe, avec des versions localisées dans différentes langues, dont le français. Une initiative heureuse qui, si les résultats sont à la hauteur, va encourager Ubi Soft à continuer sur sa lancée en éditant d'autres RPG, dont la suite d'Evolution, ou le très attendu -et d'ores et déjà mythique- Grandia 2 de Game Arts. Inutile de dire que les ventes devront être à la hauteur. Mais Evolution vaut-il vraiment la peine d'être acheté ?

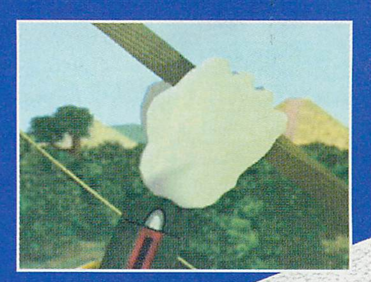
Fiche Technique

Editeur :	UbiSoft
Concepteur :	Sting
Type :	dungeon RPG
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegarde
Puru Puru Pack :	non
Sortie prévue :	dispo.

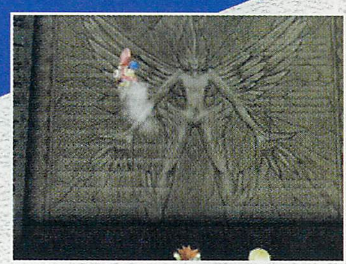
LES CYFRAMES

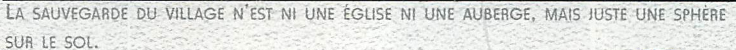
Portés par les aventuriers, les Cyframe sont des appareils disposant de différentes fonctionnalitées leur étant spécifiquement destinées aux aventuriers. Selon le modèle, ils offrent un panel d'actions plus ou moins large telles qu'un poing de combat, comme celui de Mag, ou des réacteurs permettant de s'envoler, comme pour Chain. A la base même de tout l'équipement, les Cyframe peuvent également être améliorés avec de nouvelles options.







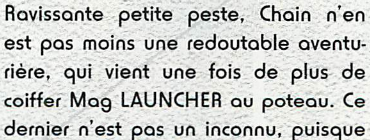




La sauvegarde du village n'est ni une église ni une auberge, mais juste une sphère sur le sol.

Europe L'histoire prend place dans le village de Pannam Town, site archéologique encadré par diverses ruines. En ce début de XXe siècle, c'est un organisme nommé la Société qui se charge d'assurer la récupération des trésors perdus en se basant sur un système proche des chasseurs de primes : les aventuriers viennent chercher un ordre de mission, leur demandant d'aller récupérer une relique précise, avec une récompense motivante à la clé. Bien entendu, le même ordre de mission peut-être simultanément proposé à plusieurs personnes, engendrant une certaine concurrence.

INDIANA... QUOI ?



Ravissante petite peste, Chain n'en est pas moins une redoutable aventurière, qui vient une fois de plus de coiffer Mag LAUNCHER au poteau. Ce dernier n'est pas un inconnu, puisque le digne descendant de l'une des plus fameuses familles d'aventuriers. Enfin, digne est peut-être un bien grand mot, car Mag est encore jeune, et son insouciance prend trop souvent le pas sur la réflexion... Les conséquences ne se sont pas fait attendre, et, depuis la mort du père de Mag, la famille LAUNCHER s'est endettée, et son blason commence à se ternir...

SYDNEY FOX À LA RESCOUSSE

Pour redresser la situation, notre héros n'est pas seul. Accompagné de sa fidèle amie, Linear CANNON, un tantinet amoureuse, Mag se voit apporter un soutien moral et logistique de la part de son valet, Gre, qui compte bien aider son jeune maître à épancher les dettes familiales, notamment en retrouvant Evolutia, l'ultime Cyframe...

CYBER LARA

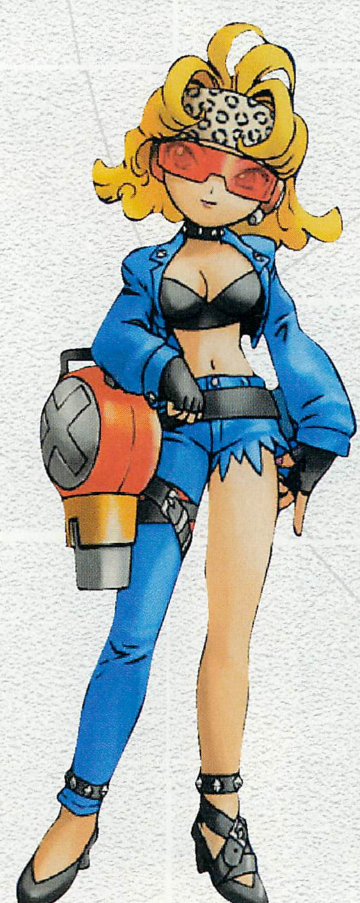
Le scénario d'Evolution vous paraîtra peut-être un peu bateau. Assurément, il l'est. Cependant, avant d'aborder le jeu par son côté technique, il est important de bien situer dans quel genre il se positionne. Evolution est ce que les Japonais appellent un dun-



avis

Ah, ce brave Evolution ! Dire que j'attendais la sortie européenne de ce simili-RPG ne serait pas exact. En fait, je ne partage pas l'opinion de TO-Y (j'en ai connu des pseudos ridicules dans la presse informatique, mais des comme ça...). Evolution est un mauvais jeu. Si l'aspect technique reste sympathique, son concept a mal vieilli et ne tient pas une seule seconde la route face à des merveilles comme SaGa Frontier 2 ou Final Fantasy VIII sur PlayStation. Heureusement, les vrais joueurs (suivez mon regard !) pourront bientôt s'enthousiasmer pour Grandia II et Eternal Arcadia.

Neo Alex





Si les dialogues n'ont pas de réelle importance, ils se révèlent parfois amusants.

«Evolution est ce que les Japonais appellent un dungeon RPG, grossièrement un jeu d'aventure où les donjons représentent la base sur laquelle se repose tout le jeu, au détriment du scénario en lui-même.
Nous venons de le voir, le scénario d'Evolution n'est pas de première fraîcheur, mais ce n'est pas là le plus important. Les jeux de ce genre tirent leur quintessence des donjons, ainsi que des combats qui y ont lieu.»





La version testée est anglaise, mais les textes seront tous traduits en français.

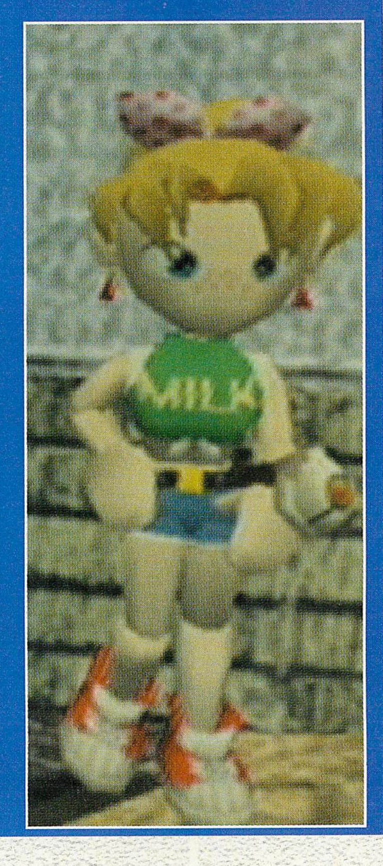
geon RPG, grossièrement un jeu d'aventure où les donjons représentent la base sur laquelle se repose tout le jeu, au détriment du scénario en lui-même.
Nous venons de le voir, le scénario d'Evolution n'est pas de première fraîcheur, mais ce n'est pas là le plus important. Les jeux de ce genre tirent leur quintessence des donjons, ainsi que des combats qui y ont lieu. Dans le cas présent, Grandia a plus qu'inspiré les concepteurs de Sting, à tel point que nous sommes en face d'une sorte de Grandia Junior, le scénario en moins. D'ailleurs, les compositeurs de la bande-son ne sont autres que les musiciens du studio Two Five, également présents sur -toujours lui !- Grandia... Une référence unique, mais

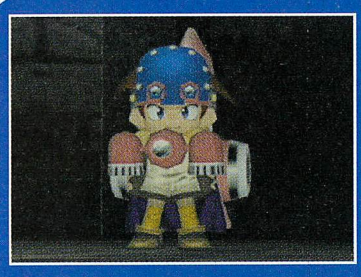
LES PERSONNAGES

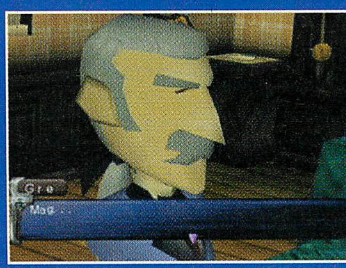
Les personnages du jeu sont tous en 3D, avec des formes on ne peut plus arrondies, parfois à l'ultime limite du S.D. Ce style ouvertement enfantin, avec des couleurs en général vives, donne un certain charme au jeu, et rend les personnages très attachants par la même occasion. Il est cependant dommage que le nombre total de personnages soit un peu restreint, puisque vous ne les rencontrerez que dans l'unique ville du jeu, dont les limites sont assez rapidement atteintes.













L'INTRODUCTION

Le jeu commence avec une jolie introduction nous montrant Mag et Linear au sommet d'une tour, tentant de récupérer une relique. Après quelques cascades explosives, nos deux héros arrivent enfin à leur but, pour finalement se faire voler le trésor sous le nez. L'action ne s'arrête pas pour autant, et, après un bref passage à l'écran-titre, nos deux jeunes aventuriers n'ont pas le temps de souffler qu'un nouveau combat commence...









prestigieuse, puisqu'il s'agit tout simplement du meilleur RPG de la SegaSaturn.

GRANDIA EASY VERSION

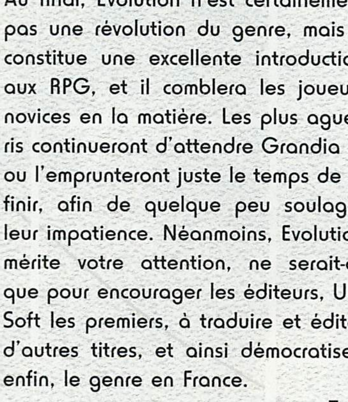
Comme écrit précédemment, le système de jeu est grandement calqué sur Grandia, avec des aires de jeu entièrement en 3D, et une caméra dynamique qu'il est possible d'ajuster à tout moment en utilisant les boutons gâchettes. Les combats se font selon un système de tours proche de celui de Grandia, mais sans la notion de temps réel. Enfin, les donjons, au nombre de dix, sont assez vastes, comprenant en entre 10 et 20 niveaux. Les monstres les peuplant sont peu nombreux, mais les couloirs sont truffés de pièges. Néanmoins, il n'est pas rare de parcourir des kilomètres sans rencontrer âme qui vive, ce qui rend le déroulement du jeu un peu monotone. De même, avec une sauvegarde à chaque franchissement de niveau, la difficulté de l'ensemble n'offre que 12 heures d'aventure aux plus aguerris, contre 20 heures pour les débutants. Techniquement, les graphismes, entièrement en 3D, sont jolis, sans plus. S'ils ne proposent pas d'effets réellement spectaculaires, ils présentent par contre l'avantage de ne pas souffrir de bugs durant le jeu. De même, l'animation est fluide, assez rapide sans être étourdissante, et les mouvements des personnages sont aisés, quoiqu'un peu sommaires. Les musiques se démarquent du tout, mais, encore une fois, ne sont pas aussi inoubliables que celles de Grandia. Enfin, entièrement traduits en Français, les différents menus sont clairs et concis, et la prise en main du jeu se fait assez rapidement, sans poser aucun problème. Nous regretterons cependant le choix un peu curieux d'utiliser le bouton B pour accélérer l'affichage du texte, ce bouton étant également utilisé pour annuler ses choix...



UNE BONNE INTRODUCTION AUX RPG

Au final, Evolution n'est certainement pas une révolution du genre, mais il constitue une excellente introduction aux RPG, et il comblera les joueurs novices en la matière. Les plus aguerris continueront d'attendre Grandia 2, ou l'emprunteront juste le temps de le finir, afin de quelque peu soulager leur impatience. Néanmoins, Evolution mérite votre attention, ne serait-ce que pour encourager les éditeurs, Ubi Soft les premiers, à traduire et éditer d'autres titres, et ainsi démocratiser, enfin, le genre en France.

To-Y




Elle refuse de l'avouer, mais Chain a un petit faible pour Mag...



12 — Graphismes
Ils ne sont pas exceptionnels, mais ce n'est pas là leur but. Simples mais efficaces, ils donnent une ambiance propre au jeu.

12 — Animation
Fluide et rapide comme il le faut, l'animation d'Evolution est somme toute standard, mais soignée.

14 — Son
Très agréable, la bande-son met bien dans l'ambiance. Par contre, les dialogues ne sont pas parlés, chose de plus en plus rare à notre époque.

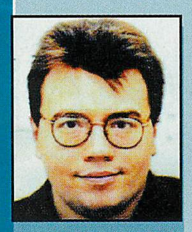
13 — Jouabilité
Maniable, de prise en main facile et rapide, le jeu ne souffre que d'un seul léger défaut d'ergonomie. On a vu pire.

12 — Intérêt
Très limité pour le professionnel des RPG, il prend son ampleur avec les novices, pour qui Evolution est une très bonne initiation.

En Conclusion
Définitivement réservé au grand public, Evolution tient le rôle difficile de premier RPG de la Dreamcast. Qui plus est, il ouvre la voix à la traduction d'autres titres plus aboutis.

78%

ECW Hardcore Revolution



Attention, la pire simulation de catch de la Dreamcast est de retour ! Les concepteurs de WWF Attitude ne sont pas morts et veulent encore plus de pognon ! Si le jeu a rencontré un certain succès aux Etats-Unis, nul doute qu'en Europe, les ventes seront moindres du fait du maigre intérêt que le catch y rencontre. On aurait pu espérer qu'après le désastreux WWF, Acclaim allait nous sortir une bonne simulation de catch, mais le constat reste identique : c'est moche, peu maniable et sans grand intérêt...

Fiche Technique

Editeur :	Acclaim
Concepteur :	Acclaim
Type :	catch
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo

« Si l'on n'a vu que la vidéo d'introduction et l'écran principal, on peut croire que l'on tient un hit en puissance... »

Europe Loin de moi l'idée de dénigrer gratuitement ce titre car je suis moi-même un spectateur (de plus en plus occasionnel, certes) du catch sur Canal +. Il semble cependant que ce genre sportif soit terriblement délicat à retranscrire fidèlement sur console, et seuls 2-3 titres y sont parvenus.



Un couple moderne qui se fiche pas mal de son intimité.



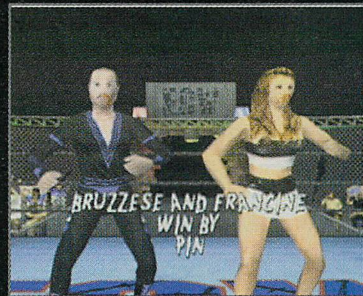
Magnifique coup de pied sauté de Bigoulou.

La WWF, c'était mieux avant !

Je ne parle pas de WWF Attitude, mais bien de la fédération en elle-même ; ah, comme je regrette l'époque de Diesel, du 1-2-3 Kid, de l'Undertaker et de Yokozuna ! Mais, comme mes souvenirs vous intéressent autant que la date de sortie de Paperboy sur Dreamcast, je vais vous parler du jeu. Non, cet ECW n'est pas mieux que cette daube immonde que fût WWF Attitude ; il en a gardé les mêmes caractéristiques : animation ridicule et moribonde, maniabilité pas du tout instinctive et foireuse et graphismes qui feront hurler de rire n'importe quel possesseur de Mortal Kombat Gold. Normal, me direz-vous, puisqu'il s'agit de la même équipe de programmation ! Apparemment ils n'ont toujours pas compris la leçon : un jeu de catch n'aura pas le même impact en Europe qu'aux Etats-Unis ! Si en plus, le soft est bâclé, alors là...



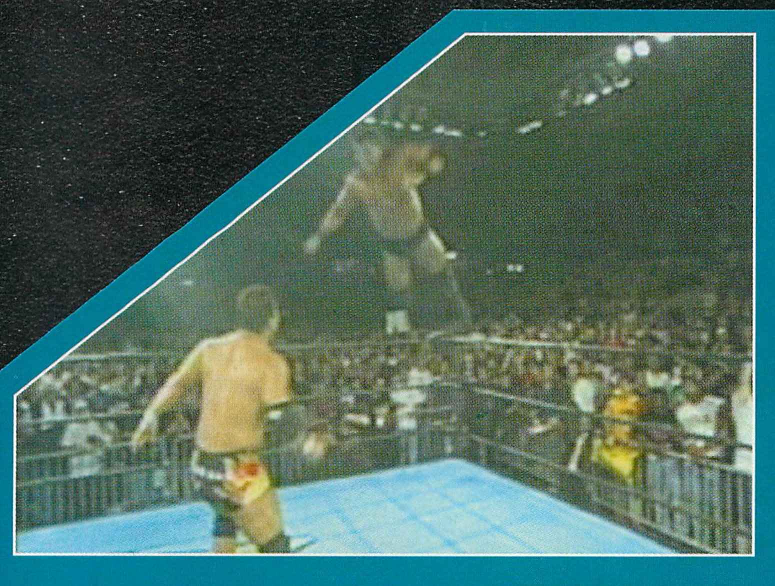
Un spectacle consternant...



A la fin d'un combat, les catcheurs ont le visage en sang.

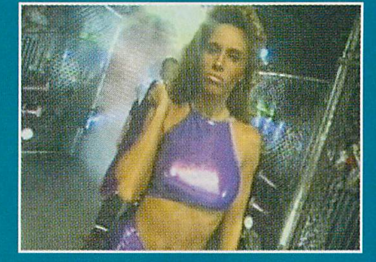
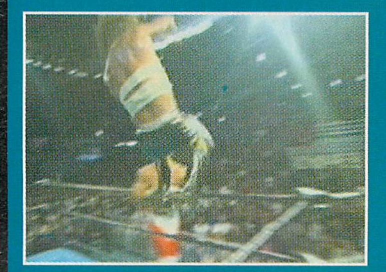
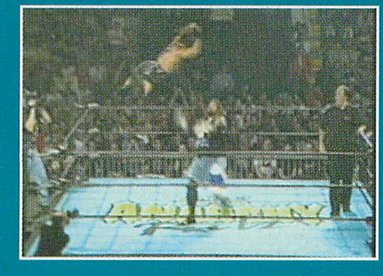
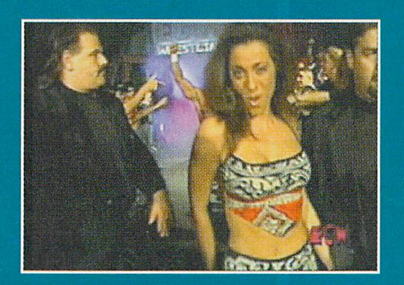
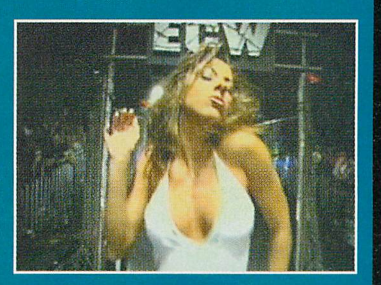
A la recherche d'une lueur d'espoir !

Si l'on n'a vu que la vidéo d'introduction et l'écran principal, on peut croire que l'on tient un hit en puissance. En effet, ce ne sont pas moins de 7 options qui s'offrent à vous dont 4 modes de jeu distincts répartis eux aussi en plusieurs sections chacun. Un menu "Cheat" est même dispo, mais il faudra bien jouer pour découvrir les codes. Immédiatement,



Le meilleur moment du jeu

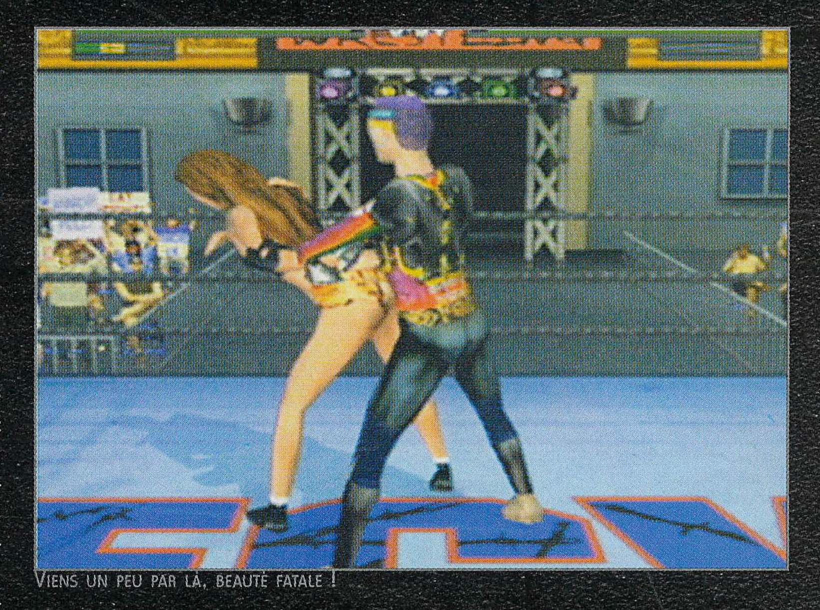
L'intro du jeu est entièrement en vidéo et en constitue le point fort. Elle vous présente divers catcheurs (pas beaux) et catcheuses (fort attirantes) dans des poses de victoire ou en plein affrontement. Rythmée par une musique de circonstance, elle fait miroiter au joueur innocent qui n'a pas regardé au dos de la boîte du jeu un titre d'une grande qualité. Pauvres de nous, pauvres de vous, son rôle est comparable à celui d'un vulgaire bijou brillant tentant vainement de se faire passer pour un diamant. Eh oui, un leurre reste un leurre...

Admirez-moi ce duo de poivrots qui n'arrivent même plus à marcher droit !

les yeux se portent sur l'option Create a Wrestler et c'est là que le bât blesse. Eh oui, dès que l'on voit la modélisation du personnage, on sait à quoi s'attendre. Les graphismes sont atrocement laids et les matches tournent vite en une démonstration de n'importe quoi. Alors, même si les modes carrière et multijoueur peuvent intéresser quelque peu le joueur, ils ne permettent pas au dernier jeu d'Acclaim d'atteindre un niveau ne serait-ce que correct. Je ne suis pas le dernier à réclamer un bon jeu de catch sur la Dreamcast, mais pour l'instant c'est toujours Giant Gram qui tient la corde. Peut-être qu'UFC, dans un registre autre, saura combler notre attente. Enfin, sachez que le jeu était déjà dispo en magasin depuis quelques jours lorsqu'on l'a reçu ; curieuse coïncidence, ne trouvez-vous pas ... ?

Seba



Viens un peu par là, beauté fatale !

9 Graphismes

Similaires à ceux de WWF Attitude (quelle référence !), les graphismes de ce ECW sont moches, vides, creux et disposant d'une très faible profondeur. Les apparitions des catcheurs sont accompagnées d'effets de lumière et d'explosions dignes de la Megadrive, et même les persos sont grossiers et sans saveur. En bref, un côté technique qui révèle toute la richesse du soft.

Animation



On croirait que les combattants viennent juste de sortir d'un bain mêlé d'amidon et de béton liquide, tellement leurs mouvements sont secs et rigides ! Si les ralentissements sont quasi absents et que la vitesse d'animation est quelque peu (mais alors TRES peu) plus rapide que dans WWF, ce n'est guère la panacée.

13 Son

Exactement les mêmes à 2 ou 3 choses près que dans WWF, excepté que l'on y a rajouté beaucoup plus de cris de catcheuses, mais comme ces élucubrations ressemblent un peu à du n'importe quoi, on ne va pas s'extasier. Sinon, les encouragements de la foule sont bien réalisés, tout comme les bruits des coups et certains cris. Moyen dans l'ensemble au demeurant.

7 Jouabilité

Je sais, il y a des notes semblables à celles qu'avait mises El Tuco dans son test de WWF, mais c'est la même jouabilité catastrophique, voire fantomatique, déjà présente dans WWF que l'on retrouve dans ECW ! Les coups spéciaux se déclenchent n'importe quand n'importe comment et le tout donne une impression de grand foutoir.

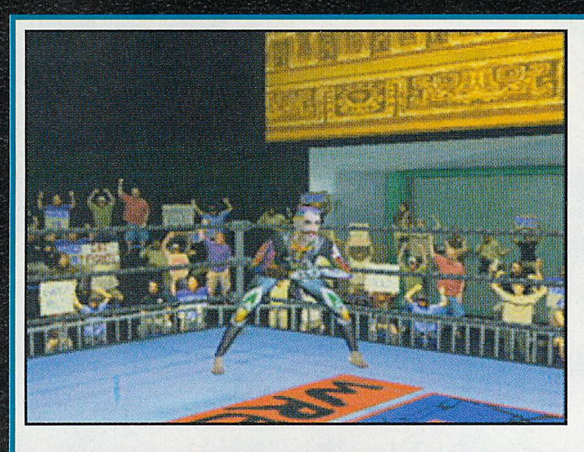
8 Intérêt

Si vous êtes fan de catch, procurez-vous au plus vite Giant Gram si vous voulez vous amuser car franchement, vous allez gaspiller votre argent. Je sais bien qu'il en faut pour tous les goûts, mais là c'est honteux et indigne de tout joueur qui se respecte.

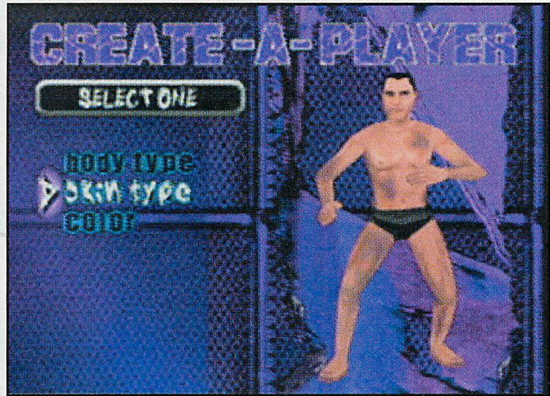
En Conclusion

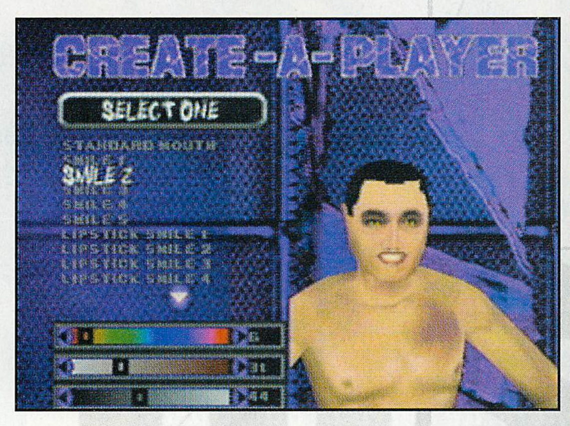
ECW Harcore Revolution est l'un des trois pires jeux de sport de la console et il aura très certainement sa place dans notre rubrique Top Daubes. Avec ça, je pense que vous êtes assez grands pour faire votre choix tout seul ; le mien est déjà fait...









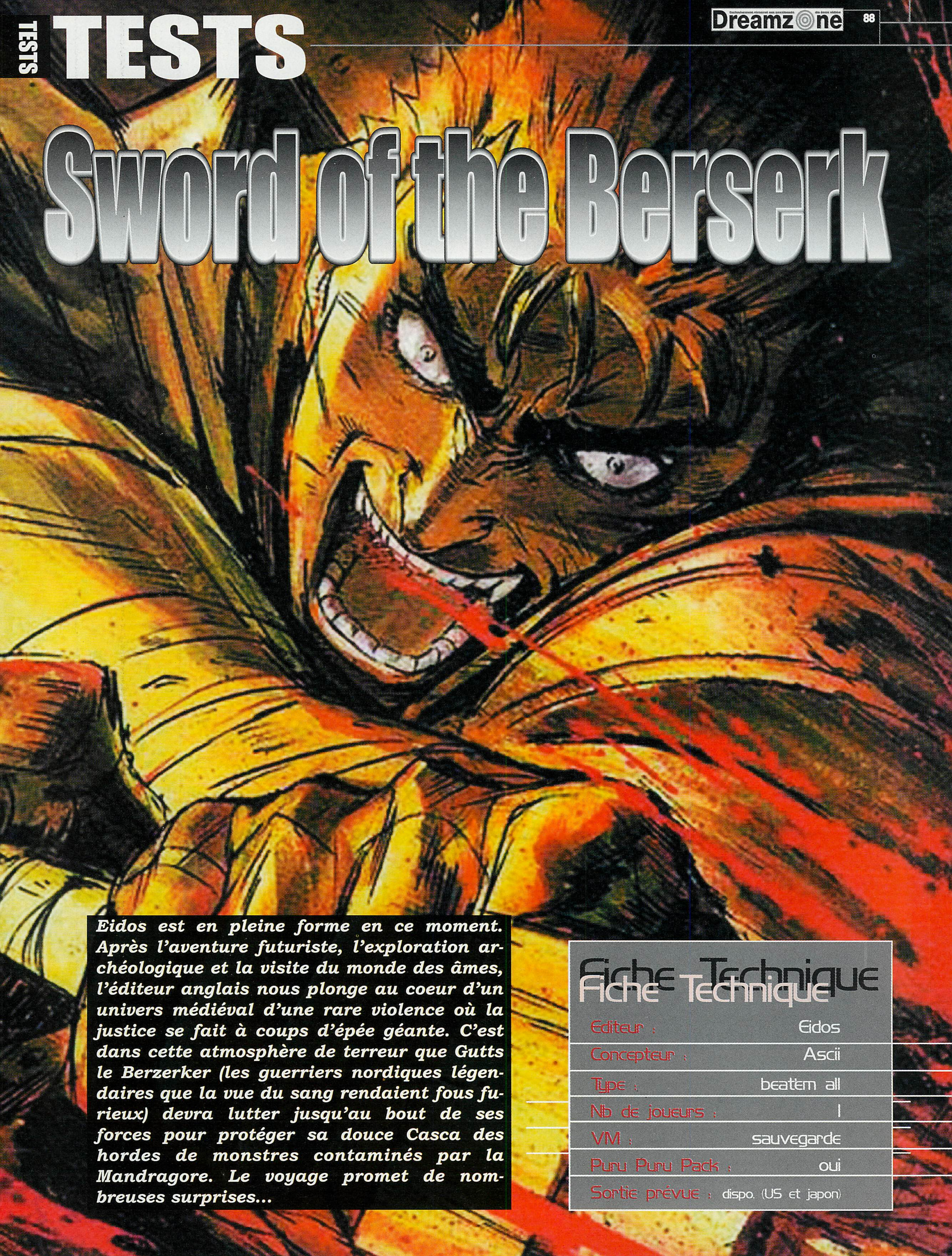


BIGOULOU, LE CATCHEUR DE L'ESPACE

Au lieu de vous faire un thème bateau du style "la rédac de Dreamzone en folie", j'ai préféré créer un personnage assez surréaliste dénommé Bigoulou, le catcheur alien. Force est de constater qu'il est aisé de réaliser un catcheur ou une catcheuse complètement grossier(ère) ! Sachez que vous pourrez créer, à peu de choses près, le combattant de vos rêves. Après avoir choisi son apparence, vous pourrez lui adjoindre ses propres caractéristiques, mais il n'est point possible de donner vie au surhomme ultime en boostant à fond toutes les compétences. Bon vous m'excusez, je retourne jouer à Marvel vs Capcom 2 et à Soul Calibur !

TESTS

Sword of the Berserk



Eidos est en pleine forme en ce moment. Après l'aventure futuriste, l'exploration archéologique et la visite du monde des âmes, l'éditeur anglais nous plonge au coeur d'un univers médiéval d'une rare violence où la justice se fait à coups d'épée géante. C'est dans cette atmosphère de terreur que Gutts le Berzerker (les guerriers nordiques légendaires que la vue du sang rendaient fous furieux) devra lutter jusqu'au bout de ses forces pour protéger sa douce Casca des hordes de monstres contaminés par la Mandragore. Le voyage promet de nombreuses surprises...

Fiche Technique

Editeur :	Eidos
Concepteur :	Ascii
Type :	beat'em all
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegarde
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo. (US et japon)


Rien ne vaut une bonne grosse épée pour faire le ménage !

« Son ambiance macabre, son héros charismatique et son excellente prise en main en font un jeu immédiatement accessible au néophyte comme au pro du paddle (seulement si vous avez le coeur bien accroché et l'autorisation de vos parents !). Eh oui, il faut bien le reconnaître, Berzerk est vraiment sanglant. Le sang gicle dans tous les sens et Gutts ne fait pas de cadeau, ni de prisonnier. »


Il n'est pas seulement très gros, il est aussi très c...

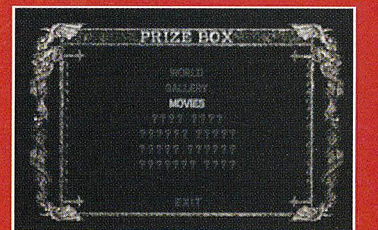
Import Dans un royaume étrange, où l'acier et la magie cohabitent tant bien que mal, un redoutable guerrier du nom de Gattsu sillonne les routes à la recherche d'un antidote capable de guérir sa bien-aimée, Casca. Autrefois, tous les deux appartenaient à un groupe de mercenaires appelés les Hawks. Au cours d'une sanglante bataille, la belle Casca fût profondément traumatisée par les combats. Pour la guérir, Guts (le diminutif de Gattsu) est contraint de trouver au plus vite un antidote, mais en fait, seul son amour pourra la sauver. Pour l'heure, nos deux amis voyagent en compagnie d'un petit elf nommé Puck à travers un pays ravagé par la famine et la peste. Ils arrivent près d'une ville qui semble souffrir d'une malédiction liée à une puissante plante magique, la Mandragore. Leurs problèmes ne font que commencer...

Un gramme de baston dans un monde de brutes

Vous l'aurez compris, Berserk ne fait pas dans la dentelle. Normal, pour un beat'em all basé sur le manga extrêmement sanglant de Kentaro Miura ! Dans Berzerk, vous contrôlez le puissant Guts, un mercenaire capable de réduire une armée de monstres en bouillie avec son épée géante (un peu plus de deux mètres de long !) tueuse de dragons. Avec cette dernière, il peut effectuer un grand nombre de combinaisons de coups à l'aide de deux malheureux boutons. Ce n'est pas tout puisqu'il peut aussi utiliser une mini-arbalète fixée à son bras gauche, se protéger derrière son épée, sauter, effecteur quelques glissades, se battre à mains nues (même si cela n'a aucun intérêt) et manipuler

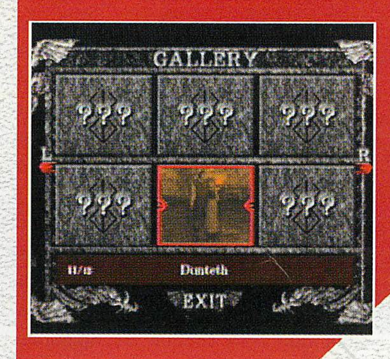
Surprises, surprises

Dans le menu de départ, vous trouverez l'option Prize Box. Cette option vous permettra d'accéder aux différents bonus que vous gagnerez en finissant le jeu dans tous les modes de difficulté et en ayant suivi tous les parcours. Ces bonus iront des descriptifs complets du monde de Berzerk à l'accès direct à toutes les cinématiques du jeu, en passant par une galerie d'images, un mode beat'em up et un mini-jeu (avec Puck comme héros). Une manière comme une autre d'augmenter sensiblement la durée de vie d'un jeu un brin répétitif.

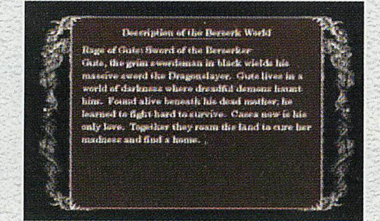








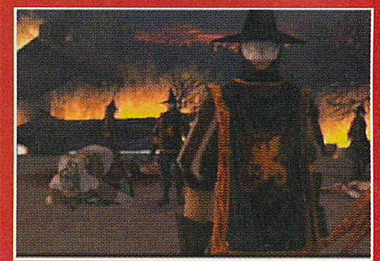












différents items (potions de vie, bombes fumigènes et explosifs). Ces techniques vous seront bien utile pour affronter les centaines de monstres qui peuplent les multiples niveaux du jeu. Pourtant, Berzerk ne se limite pas uniquement à une douzaine de stages où Gutts devra se frayer un chemin en éliminant une bonne vingtaine d'ennemis. Vous aurez droit à quelques séances de Quick Time Event et à de nombreuses cinématiques assez longues et captivantes (de quoi avoir l'impression de visionner un dessin-animé en 3D). Tout cela a son importance puisque la durée des cinématiques influe directement sur celle du jeu et que le Qick Time Event vous permettra d'accéder à d'autres stages (en cas d'échec !). De quoi vous donner envie de refaire le jeu plusieurs fois (surtout pour obtenir tous les bonus du Prize Box).



La vie en rouge

Votre personnage se caractérise par deux barres d'énergie étroitement liées. La première, la verte, représente votre énergie. La seconde, la rouge, indique votre niveau d'énervement. Lorsque cette dernière a atteint son maximum, tout l'écran vire au rouge pour vous signaler que vous êtes en mode Berzerk. Ce dernier vous rend plus résistant, plus fort et plus rapide. Malheureusement, vous ne pourrez rester ainsi que durant deux ou trois minutes (le temps que la barre redescende). Si vous vous êtes montrés habiles, vous verrez votre barre d'énergie remonter légèrement.





Faut qu'ça gicle !

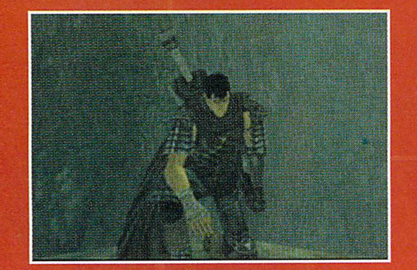
Si l'on peut évidemment regretter l'absence d'un mode multijoueur (à la manière d'un Zombie Revenge) et le fait que les programmeurs n'aient pas développé un peu plus le côté exploration de leur titre, on peut aussi signaler le côté jouissif de Berserk. Son ambiance macabre, son héros charismatique et son excellente prise en main en font un jeu immédiatement accessible au néophyte comme au pro du paddle (seulement si vous avez le coeur bien accroché et l'autorisation de vos parents !). Eh oui, il faut bien le reconnaître, Berzerk est vraiment sanglant. Le sang gicle dans tous les sens et Gutts ne fait pas de cadeau, ni de prisonnier. Il est possible que cela choque de nombreux

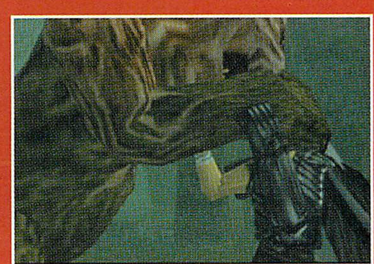


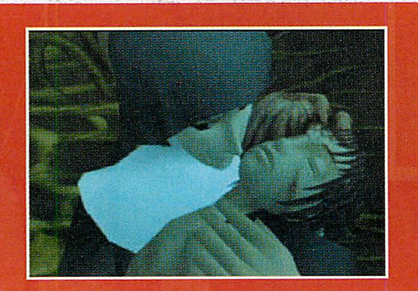
Guts, Casca et Puck sont les trois héros principaux de cette odyssée sanglante.

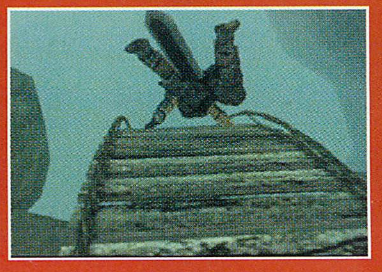


Bon, d'accord, je me suis un peu énervé







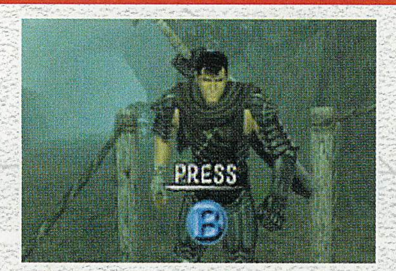


parents. Pour les autres (les joueurs adultes), Berzerk est un jeu agréable à jouer mais bien trop court (un peu plus de deux heures pour finir le mode Normal). Eidos a eu le bonne idée d'en proposer une version américaine qui devrait, de par son univers, connaître un certain succès au pays de l'oncle Sam. Espérons que l'éditeur anglais se décide un jour à le distribuer en France (ça lui permettrait de continuer sur son excellente lancée après des titres aussi fabuleux que Soul Reaver, The Nomad Soul et Tomb Raider IV). Pour l'heure, moi je retourne me tailler un slip en peau de démon avec cette pourriture de Nosferatu (ça fera un superbe cadeau pour l'anniversaire de Seba !).

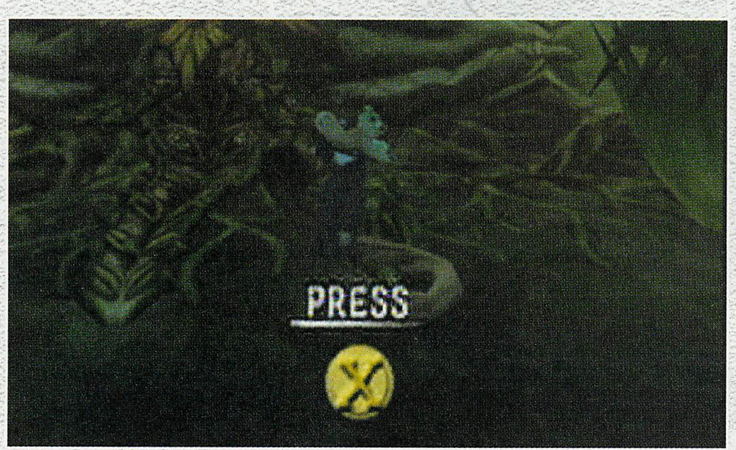
Neo Alex

1,2,3... appuyez !

Décidément, le Quick Time Event de Shenmue est vraiment à la mode ! Le retrouver ici, dans un vulgaire beat'em all, a de quoi surprendre. Et pourtant, il permet de casser le rythme des combats, et surtout d'accéder à de nouvelles directions. Un exemple : le premier Qick Time Event se situe sur un fragile pont de bois qu'un odieux garde s'apprête à faire tomber ; si vous appuyez sur le bon bouton au bon moment, vous passerez sans problème en décapitant le garde, alors qu'un échec vous enverrait directement rejoindre le fond du ravin où vous attendent de drôles de créatures. Je vous rassure, c'est plus simple qu'il n'y parait.















Le boss de fin vous demandera beaucoup de réflexes et une solide réserve de potions de vie.



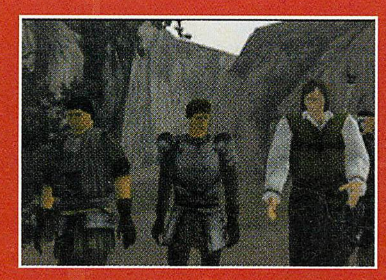
avis

Tiens, prends ma grosse épée dans la tronche ! Skrich, couic, font les corps de mes ennemis quand je les découpe en rondelles ! Aucun problème, Sword of the Berserk est un beat-them-all fantastique. Beau, maniable et disposant d'une difficulté assez bien dosée, ce jeu réussit l'exploit d'être encore plus sanglant dans cette version américaine ce qui n'est pas rien quand on connaît la mentalité des habitants de ce pays. Un coup de maître d'Eidos qui, je l'espère, pourrait sortir Berserk en France. Quand ? Nul ne le sait...

Seba












A la base de Berserk, il y a une sombre histoire...


Même à quatre contre un, vous ne faites pas le poids !


Une esquive magnifique, n'est-ce pas ?

17 Graphismes

Voilà un jeu qui fait plaisir à voir ! Les personnages sont superbes, les décors particulièrement glauques et les effets spéciaux discrets mais de qualité. Si on ajoute à tout cela un minimum de bugs d'affichage et des cinématiques impressionnantes et passionnantes (malgré le fait qu'elles utilisent le moteur du jeu), on obtient un titre digne de la Dreamcast.

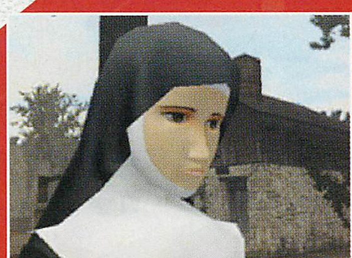


Animation 16

Les mouvements du héros sont détaillés et le moteur 3D ne souffre pas de ralentissements pénalisants. En revanche, on aurait apprécié que Guts se déplace un peu plus rapidement (rassurez-vous, il frappe à la vitesse de l'éclair). Du bon boulot !







Devine qui vient dîner ce soir ?

Les personnages du jeu contribuent fortement à renforcer l'aspect glauque de Berzerk. Si certains de ces protagonistes se révèlent sympathiques comme la petite Rita ou Dunteth, le leader de la résistance, d'autres pourraient bien vous donner des sueurs froides. En tête de liste, on trouve l'ignoble Baron Balzac et le gigantesque démon Nosferatu Zoddo, un vieil ennemi de Guts. Méfiez-vous aussi de la douceur spirituelle de Eriza, elle pourrait bien vous surprendre. Comme quoi dans Berzerk, il n'y a pas que des monstres sanguinaires!

17 Son

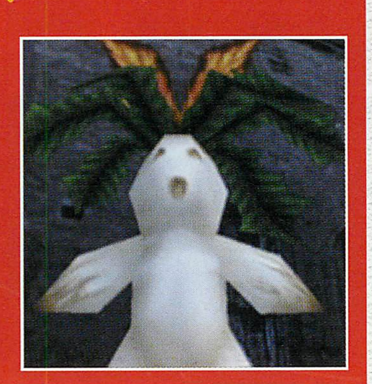
Les voix digitalisées (en anglais, of course !) sont nombreuses et parfaitement dans le ton. Quand au reste des bruitages, ils sont guerriers à souhait et auraient tout à fait leur place dans Conan ou Braveheart. D'un point de vue musical, ce n'est pas encore du Kenji Kawai (les musiques de Deep Fear sur Saturn, c'était lui !), mais on s'en tire honorablement avec notamment une superbe chanson pour le générique de début.

Jouabilité 15

Le personnage se contrôle plutôt bien, même s'il souffre d'une certaine lenteur dans ses déplacements. Il est aussi parfois un peu difficile contrer les coups de ses ennemis, mais à part ça...



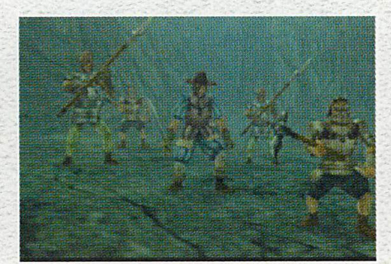




14 Intérêt

Si l'univers de Berzerk est indéniablement prenant et si le principe du jeu est vraiment fun, il n'en demeure pas moins un simple beat'em all, bourrin et répétitif (l'absence d'un mode multijoueur se fait cruellement sentir). En mode Normal, il ne vous faudra que deux petites heures pour terminer Berzerk. C'est un peu léger !







En Conclusion

Si Berzerk ne vaut pas l'extraordinaire Zombie Revenge de Sega, il n'en demeure pas moins nettement plus gore. De plus, dans le genre médiéval-fantastique, il atomise le malheureux Soul Fighter. Bref, Berzerk est un excellent titre, pas un méga-hit, mais un excellent titre...

88%

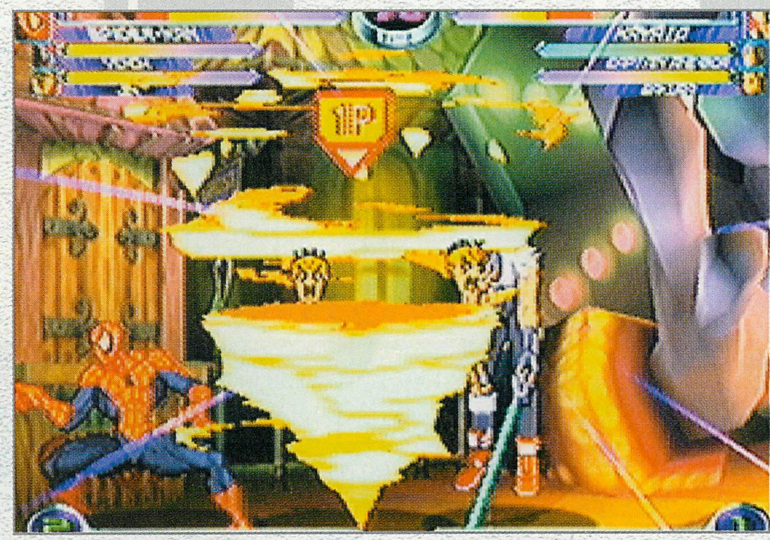
Marvel vs Capcom 2



Il est né, le divin enfant. Sonnez hautbois, résonnez musettes... Marvel vs Capcom 2 est enfin disponible et c'est une bombe. Certes, le jeu fait honneur à son illustre prédécesseur en conservant un côté très, voire trop bourrin, mais le plaisir de jeu est bien là, preuve que la 2D, dont je suis un fervent partisan, n'est pas encore morte, loin de là. Pourtant, une désagréable surprise a tempéré mon enthousiasme, mais tout n'est pas perdu. Vous voulez savoir de quoi il s'agit ? Alors, continuez à lire ce test et vous comprendrez tout.

Fiche Technique

Editeur :	Capcom
Concepteur :	Capcom
Type :	baston 2D de fou
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes et VS.COM
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon)


QUANT JIN S'ÉNERVE, IL NE VAUT MIEUX PAS ÊTRE SUR SON CHEMIN !

> ***«Au niveau technique, les graphismes sont sublimes, sauf pour deux-trois persos où la pixellisation n'est pas absente. La maniabilité est idéale, que ce soit au pad ou à l'arcade stick. Notons néanmoins un petit retard pas bien méchant lorsque l'on déclenche une furie.»***

Import Avant toute chose, laissez-moi vous mettre en garde contre la qualité des captures qui ne font pas du tout honneur au jeu. En effet, la carte d'acquisition a posé quelques petits problèmes. Après cette parenthèse, parlons désormais du jeu proprement dit.

ALLIANCE DE L'ANTIQUITÉ ET DU MODERNISME

C'est dans des décors animés en 3D que 56 persos (24 au départ) en 2D vont s'en mettre plein la tronche pour pas un rond. Durant chaque combat, vous pouvez changer de partenaire quand vous le voulez et même en appeler un durant 2-3 secondes pour qu'il vous file un coup de main, à la manière d'un striker dans KOF 99. Lorsque vous choisissez vos guerriers, vous attribuez à chacun une technique d'aide choisie entre 3 possibilités. Ainsi, lorsque vous appelez votre «striker» (qui n'est pas un 4ème perso, rappelez-vous), la nature de son apport sera différente selon la technique choisie. Jill Valentine pourra donner un coup de pied ou bien vous redonner de la vie. Apparemment, le nombre de fois où vous pouvez demander une telle aide n'est pas limité, mais il y a un temps de récupération entre chaque apparition. Pour appeler un partenaire, appuyez sur L ou R. Pour changer de combattant, appuyez sur poing + pied simultanément. Au niveau technique, les graphismes sont sublimes, sauf pour deux-trois persos où la pixellisation n'est pas absente. La maniabilité est idéale, que ce soit au pad ou à l'arcade stick. Notons néanmoins un petit retard pas bien méchant lorsque l'on déclenche une furie. Pour déclencher une furie, appuyez sur L+R simultané-

AVIS

Capcom vient de nous sortir un des meilleurs jeux de baston de tous les temps. Le nombre de persos est affolant et les effets spéciaux sauront vous exploser la rétine. Pourtant, je ne peux m'empêcher de penser que ce type de bourrinage peut lasser. Bien que techniquement fort réussi, Marvel Vs. Capcom 2 est bien loin d'offrir la jouabilité et l'intérêt tactique des combats d'un Street Fighter Zero 3 ou d'un King of Fighters'99 Evolution. Cela dit, vu sa qualité générale, je ne saurais que trop vous conseiller l'achat de cet excellent titre.

Neo Alex

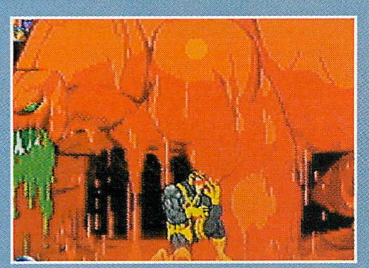

AVEC CES DEUX DEMOISELLES, VENOM SEMBLE ÊTRE EN BONNE COMPAGNIE.



ABYSS, LE DERNIER-NÉ DES BOSS

Après Apocalypse dans X-Men vs Street Fighter et Onslaught dans Marvel vs Capcom, j'ai le grand honneur de vous présenter Abyss, le boss final de Marvel vs Capcom 2. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, ce n'est pas le personnage de l'Ere, mais un être totalement nouveau n'appartenant pas à l'un des deux univers représentés. Il se présente sous trois formes que vous devrez battre successivement. La première fois, portez rapidement 1 ou 2 coups, puis protégez-vous. Refaites de même jusqu'à la mort du boss. Pour la deuxième incarnation, choisissez un perso qui frappe de loin, mais gare à son laser ! Enfin, pour le combat final, restez en défense et quand Abyss apparaît, faites une furie et recommencez jusqu'à ce que mort s'ensuive.















MORTAL ATTITUDE

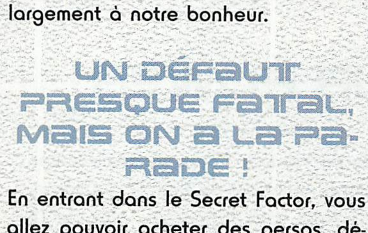
Les mimiques de certains combattants (ou combattantes) à la fin d'un combat sont recherchées et excellentes. De Venom qui se sépare de son symbiote temporairement à Marrow qui envoie un de ses os pour fracasser l'écran de votre téléviseur, vous allez devoir jouer un paquet d'heures pour les voir toutes. Comment ? Parce que selon son état de santé ou le coup utilisé pour mettre fin au combat, l'attitude de votre perso ne sera pas forcément la même. De même, durant les combats ou pendant une furie, il faut reconnaître que le travail effectué par Capcom sur ces animations est proprement démentiel.



ment. Lorsque votre barre de puissance (en bas de l'écran) comporte 2 ou 3 niveaux, vous déclencherez une furie combinée. Quant à l'animation, elle reste fluide en toute circonstance.

UN CHOIX RESTREINT DE MODES DE JEU

En effet, on trouve un mode Arcade, deux joueurs, entraînement, Secret Factor, Score Attack Network et c'est tout. De plus, dans le mode Arcade, il n'y a aucun écran intermédiaire présentant l'histoire. Comble du foutage de gueule, il n'y a aucune séquence de fin digne de ce nom ! Vous l'aurez compris : le mode Arcade est en fait le mode Story. Le Training Mode sera moins utile que dans un jeu de combat en 3D car ce titre est une ode au bourrinage et en faisant n'importe quoi, on sort des coups de folie. La voilà, la marque de fabrique Capcom ! Enfin, le Score Attack vous propose de battre le record de points et constitue un challenge intéressant. De toute façon, le jeu est très fun et cela suffit largement à notre bonheur.



UN DÉFAUT PRESQUE FATAL, MAIS ON A LA PARADE !

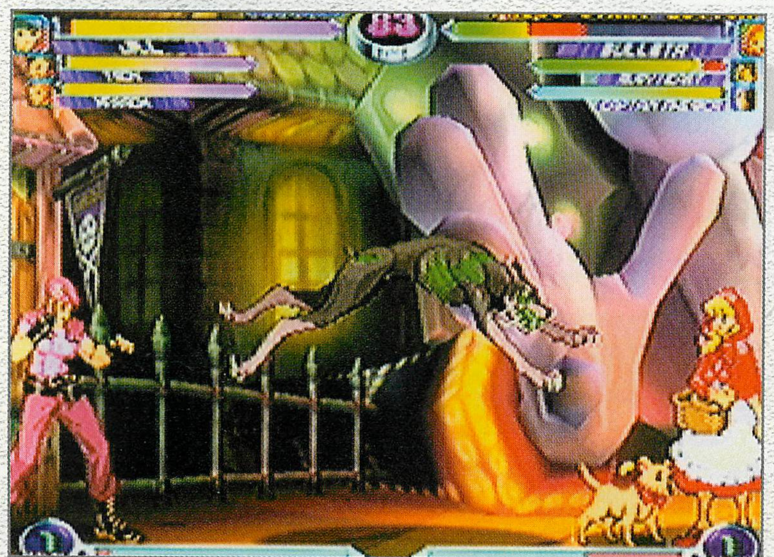
En entrant dans le Secret Factor, vous allez pouvoir acheter des persos, décors ou costumes grâce aux points que vous aurez acquis. Le coût d'achat est





SECRET FACTOR

Ce mode est tout simplement celui qui prolonge la durée de vie de Marvel vs Capcom 2. En effet, c'est ici que vous pourrez acheter de nouveaux personnages, décors où couleurs de costumes grâce aux points acquis durant vos combats. Dommage cependant que certains persos soient pour l'instant inaccessibles aux joueurs européens. De plus, une option nommée VS.COM vous permettra de mettre sur votre VM tous les points en votre possession, votre temps de jeu et tout ce que vous pouvez acheter. Ainsi, même lorsque vous n'êtes pas chez vous, vous pourrez faire vos emplettes dans le monde merveilleusement bourrin de Marvel vs Capcom 2.



Les attaques de Jill Valentine sont presque toutes inspirées de Resident Evil.



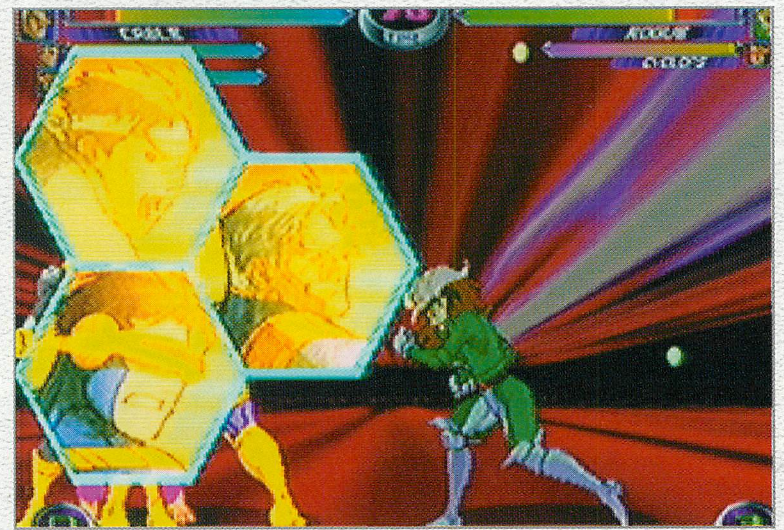

Et voilà tous les combattants du jeu !



au Japon que vous les glanerez. C'est en tout près d'une vingtaine de persos qui seront inaccessibles. Rassurez-vous car en allant sur http://www.gamefaqs.com avec votre Dreamcast, vous pourrez télécharger un fichier VM comprenant tous les persos. Espérons qu'au moment où vous lirez ces lignes, ce fichier soit toujours disponible ; alors vérifiez avant d'acheter. Fans de 2D, voici le jeu à acheter ce mois-ci avec KOF 99 !

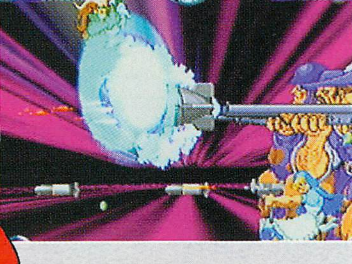
Seba

représenté en D,N ou V-Points et un perso aura son coût d'achat en D-Points seulement ou en combinaison de plusieurs styles de points. Mais alors que les D-Points peuvent être obtenus dans tous les modes de jeu, les N-Points ne pourront être obtenus qu'en allant jouer en arcade et en insérant votre manette et VM dans la borne du jeu. Quant aux V-Points, c'est pire car c'est en jouant en réseau


Une attaque à trois en pleine préparation.

SHOW ME YOUR POWER !

La grande force de Marvel vs Capcom 2 est la même que celle du premier opus : les furies. Pouvoir déclencher la furie de vos trois héros en même temps est vraiment très jouissif et constitue le principal intérêt de Marvel vs Capcom 2. D'ailleurs, terminer un match sur une furie vous rapportera plus de D-Points lors du décompte final. Comme dans Marvel vs Capcom premier du nom, ces attaques sont colorées à outrance et ajoutent encore au côté grand guignolesque du jeu. Une totale réussite dans tous les cas.







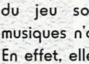


17 Graphismes

Des décors en 3D superbes et des combattants de légende en 2D à votre disposition. On regrette cependant que la pixellisation sur certains sprites 2D soit légèrement apparente, mais rien de grave toutefois. Les couleurs explosent et les effets spéciaux sont extraordinaires. Une réussite totale, même si c'est moins fin qu'un KOF 99.

Animation 18

Parfaite, c'est le mot. Même en vitesse maximale et avec 6 persos simultanément à l'écran et en pleine furie, elle reste très fluide. Même sur une console française switchée, elle ne ralentira pas.



12 Son

Alors que les bruitages du jeu sont excellents, les musiques n'ont pas leur place dans ce titre. En effet, elles seraient mieux adaptées à un King of Fighters, voire à un Ridge Racer pour certains.



Jouabilité 17

Sachez que pour déclencher une furie, vous pouvez appuyer sur L+R au lieu de faire la manipulation originale. Si votre barre de puissance comporte au moins trois niveaux, vous déclencherez une furie à 3. Si votre barre est au second niveau, ce sera une furie à deux, et ainsi de suite. C'est uniquement lors de cette opération que le pad pêche un peu de temps en temps et que vous risquez de le casser. Mis à part cela, il n'y a aucun problème à signaler.

15 Intérêt

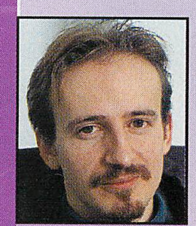
Il est clair que ce jeu est à réserver à ceux qui ont envie d'une bonne baston rapide, sans se prendre la tête. Les persos supplémentaires sont sympas même si l'on y trouve de nombreux doublons. De plus, le mode réseau est inutile car utilisable seulement au Japon (à moins que vous sachez installer le DreamKey japonais et parler la langue nippone).

En Conclusion

Nouvelle référence de la baston 2D version bourrinage ultime, ce Marvel vs Capcom 2 est une franche réussite. Attention, si vous voulez de la technique, c'est vers King of Fighters 99 que vous devrez vous tourner. En conclusion, une pure merveille !

93%

King of Fighters'99 Evolution



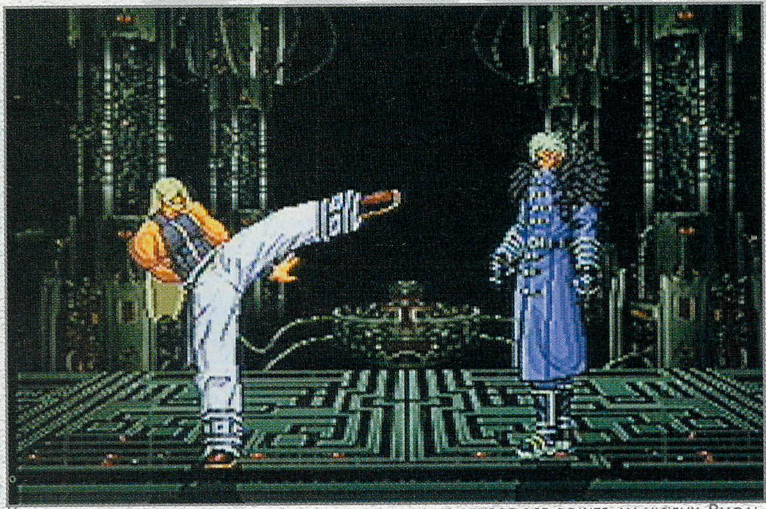
Après un King of Fighters Dream Match des plus ratés, il était indispensable que SNK réagisse pour reprendre la main à un Capcom particulièrement en forme avec les Marvel Vs. Capcom et autre Street Fighter. C'est aujourd'hui chose faite avec un King of Fighters'99 Evolution d'une qualité remarquable. Pourvu de décors en 3D et d'une jouabilité exemplaire, nous sommes ici en face du meilleur jeu de baston 2D toutes consoles confondues. Ready... fight !

Fiche Technique

Editeur :	SNK
Concepteur :	SNK
Type :	beat'em up
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon)

TESTS

«Ici, le but n'est pas que le joueur ait l'impression de participer à un film d'arts martiaux, mais plutôt qu'il tente les combinaisons les plus folles dans un jeu où les coups meurtriers fusent à la vitesse de l'éclair, où les combos demandent du doigté et de la précision, et non un bourrinage en règle des boutons du pad.»



Krizalid est un boss de fin redoutable qui pourrait rendre des points au vicieux Rugal.



Avant chaque combat, vous choisissez l'ordre d'apparition de vos personnages.



Les nouveaux personnages ne plaisantent pas !

Import Et c'est reparti, je sens déjà à l'avance que les nombreux membres du comité anti-2D vont me tomber dessus après avoir lu mon texte. Normal, on peut s'attendre aujourd'hui aux pires représailles lorsque l'on montre autant de passion pour un vulgaire jeu en 2D avec des sprites ridicules. Seulement voilà, King of Fighters'99 Evolution est tout sauf ridicule. Il est au contraire la quintessence d'un genre dont la noblesse n'a d'égale que la précision des coups portés. Ici, le but n'est pas que le joueur ait l'impression de participer à un film d'arts martiaux, mais plutôt qu'il tente les combinaisons les plus folles dans un jeu où les coups meurtriers fusent à la vitesse de l'éclair, où les combos demandent du doigté et de la précision, et non un bourrinage en règle des boutons du pad. Voilà ce qu'est King of Fighters'99 Evolution, un titre exceptionnel, l'aboutissement d'une série unique dans les annales vidéoludiques.

Encore une suite ?

Pour être honnête, le précédent King of Fighters sur Dreamcast m'avait laissé de glace. Et pour cause, les graphismes et l'animation ne montraient rien de plus que sur PlayStation. Son seul intérêt résidait dans une intro

Apocalypse show

Un test de jeu de baston 2D sans thème sur les furies, ça n'existe pas (et ce n'est pas mon ami Seba qui me contredira !). King of Fighters'99 Evolution ne faillit pas à la règle et se targue de proposer en plus une prise en main suffisamment bien pensée pour que ces fameuses furies se révèlent assez simples à sortir (même pour un néophyte !). Chaque personnage dispose d'au moins deux furies. Pour pouvoir les lancer, vous devrez faire monter votre barre de puissance. A signaler que vous pouvez stocker plusieurs furies lors d'un même combat.









PAS DE DESSIN ANIMÉ POUR CE NOUVEAU VOLET, C'EST DOMMAGE !

EN VOILÀ DEUX QUI AIMENT SE PROVOQUER !

réalisée comme un générique de dessin animé. Mais aujourd'hui, la série subit une évolution assez importante. Ce nouveau King of Fighters'99 propose 33 combattants (contre 38 dans l'édition 98). Ainsi, si certains pourront regretter l'abscence de Vice, Mature, Yashiro ou Rugal, d'autres se réjouiront à l'idée de manipuler de nouveaux persos comme K', Maxima, Bao, Jhun, la Xiangfei de Fatal Fury Wild Ambitions ou la dangereuse Whip. Ce n'est pas tout, puisqu'un système de Strikers inspiré par les Marvel Vs. Capcom a fait son apparition. En plus des 33 persos de base utilisables comme Strikers, vous aurez accès à deux petits nouveaux, Seth et Vanessa (en non-jouables), et à 16 spéciaux dans le mode Extra Strikers (attention, les moins chers coûtent 800 points !). Vous l'aurez compris, SNK a délaissé ses systèmes Expert et Advanced pour développer l'idée de points à gagner dans le mode Story. Ces points permettant évidement d'acheter les Extra Strikers. De quoi déstabiliser les plus vieux joueurs de la série.

Et la technique, alors ?

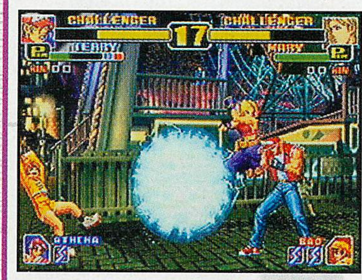
Pour lutter efficacement contre le splendide Marvel Vs. Capcom 2 (testé dans ce numéro par notre Super Seba), King of Fighters'99 Evolution se devait de proposer un impact visuel supérieur à leurs précédentes productions. Pour cela, l'éditeur nippon a opté pour des décors en 3D d'une grande beauté (avec des zooms, des effets de transparence...). L'animation, toujours aussi rapide, a fait l'objet d'un soin particulier avec des mouvements qui se rapprochent de la fluidité d'un titre Capcom. A l'usage, pas de souci, ce King est aussi technique que les précédents volets et les maîtres bastonneurs s'en donneront à coeur joie pour trouver les nombreuses furies, la tonne de combos et utiliser les contres à bon escient. Je pourrais continuer sur plusieurs pages à vous parler de ce que je considère comme la nouvelle référence en ce domaine. Eh oui, SNK is back !

Neo Alex

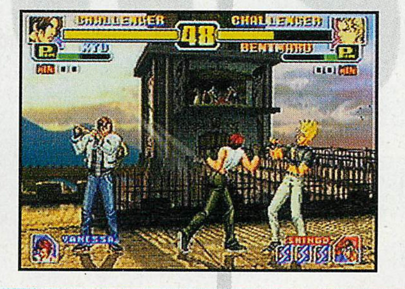
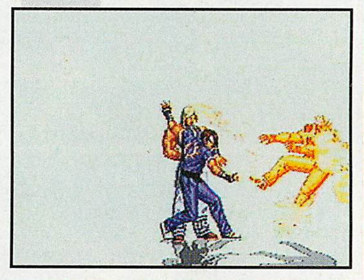

CE DÉCOR SOUS LA PLUIE EST D'UNE INCROYABLE BEAUTÉ.

BESOIN D'AIDE ?

Qui a dit que SNK était incapable de copier sur son copain Capcom ? Sûrement pas moi ! Il était logique que ces Strikers fassent leur apparition dans un King après tout le tapage fait autour des deux Marvel Vs. Capcom. Le Striker est en fait le quatrième combattant de votre équipe, celui qui apparaîtra en plein combat (en appuyant sur la gâchette de gauche) pour pratiquer une double attaque ou une double furie. A vous de l'utiliser à bon escient (vous ne pourrez l'appeler que quatre fois au cours d'un même combat) pour éliminer encore plus rapidement vos adversaires. Si les 33 persos sont tous des Strikers en puissance, vous pourrez aussi en acheter et aussi utiliser deux Extra Strikers (Seth et Vanessa) qui devraient faire parler d'eux dans l'avenir.



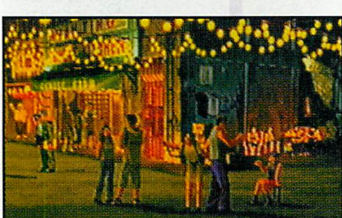


BON ALORS, 2D OU 3D ?

La voilà, la petite révolution technique proposée par ce nouveau King of Fighters, l'apparition de décors en 3D. Ne pensez pas que ce ne soit qu'un gadget, ce petit plus apporte un confort visuel appréciable au jeu. Certains décors sont réellement superbes comme le jardin sous la pluie, l'aéroport (avec ses avions qui décollent ou atterrissent sans cesse) ou la fête foraine. De nombreux éléments sont animés et permettent une plus grande immersion du joueur dans un univers qui, bien qu'en 2D, impressionne par sa beauté. La prochaine fois, ce serait bien si Monsieur SNK pensait à une certaine interaction des persos avec les décors (comme dans l'antique mais néanmoins extraordinaire Fatal Fury 3).




Y'A DE L'ÉVOLUTION DANS L'AIR !

SNK semble avoir pensé à tout pour cette cuvée 99 avec la possibilité d'envoyer ou de recevoir des données via la petite Neo Geo Pocket Couleur. Vous disposez aussi d'un accès au site Internet (enfin, les joueurs japonais !) et d'une dizaine de modes de jeu (Team Play, Single All, Single Vs., Time Attack...). Mais la réelle évolution vient des Strikers et des points que vous gagnez dans le Team Play, le Single Play et le Single All. En effet, vous gagnez des points en combattant qui vous permettront d'acheter des Strikers spéciaux (avec au départ : Kyo, Daimon, Chizuru, Athena, Billy Kane, Yamazaki). Lorsque vous aurez acheté les 6 Extra Strikers, de nouveaux feront leur apparition (la Fio de Metal Slug, Goro et le Alfred de Fatal Fury Real Domination...).







18 Graphismes

Impressionnant, tout simplement ! Encore plus beau que Street Fighter Zero 3 avec des décors sublimes aux nombreux effets 3D et une animation des personnages mieux décomposée que dans King of Fighters'98. SNK a compris la leçon et nous propose ici l'un des plus beaux jeux de baston 2D de la Dreamcast.

18 Animation

Attention, pas de confusion. Les déplacements des personnages de Street Fighter III sont plus fluides, mais ils sont aussi moins typés que dans ce nouveau King. La vitesse de jeu est excellente, ni trop lente, ni trop rapide. Effets 3D bien intégrés et coups spéciaux démentiels, c'est vraiment du bon boulot.

17 Son

Les bruitages arrachent, comme d'habitude. Entre les nombreuses voix digitalisées et le rythme majestueux des combos, on en prend plein les oreilles. La musique n'est pas en reste et propose des thèmes aussi variés qu'accrocheurs.

17 Jouabilité

Vous n'aurez aucun problème à manipuler les différents héros du jeu, tant la prise en main a été bien pensée. Après quelques combats, vous n'aurez aucun mal à sortir des furies dévastatrices. La difficulté est paramétrable, mais seul le boss de fin (le cruel Krizalid) vous causera quelques ennuis.

18 Intérêt

Ce nouveau King n'aura pas usurpé son titre d'Evolution puisqu'il offre un plaisir de jeu inédit dans la saga avec ce système de points et l'apparition des Strikers. Avec 33 personnages, 41 Strikers, une dizaine de décors et presque autant de modes de jeu, vous en aurez pour un sacré bout de temps. A vos manettes, et fight !

En Conclusion

Inutile de tourner autour du pot, King of Fighters'99 Evolution est actuellement le meilleur jeu de baston 2D toutes consoles confondues. Une merveille qui saura trouver son public parmi les fanatiques de la 2D, les amoureux de baston à l'ancienne et les techniciens du pad. Parfaitement indispensable !

93%

NHL 2 k



Je sais, généralement, lorsqu'on parle de hockey sur glace, de base-ball ou de football américain, le joueur français a tendance à tourner les talons, laissant l'impression que ces sports spectaculaires se résument à un chapelet de règles incompréhensibles et à une action par trop violente. Pourtant, avec des titres comme NFL Blitz, NFL 2K ou NHL 2K, on se demande si le malheureux ne passe pas à côté d'un bon moment de détente. Quand un jeu réussit à atteindre un tel niveau de qualité, moi je dis qu'il mérite bien qu'on en parle un peu...

Import Indéniablement, la Dreamcast ne cesse de me surprendre. Je la croyais spécialisée dans les jeux de combat (normal, avec des titres comme Soul Calibur, Power Stone ou Street Fighter Zero 3) jusqu'à la sortie de Resident Evil : Code Veronica. Ensuite, ce fut un déluge de grands jeux d'aventure avec Shenmue, Resident Evil 2 Value +, Soul Reaver, The Nomad Soul et Tomb Raider IV. Comme quoi, les idées préconçues n'ont pas leur place sur Dreamcast.



L'éternelle solitude du gardien de but.

Aujourd'hui, je ne peux que constater avec amour les incroyables possibilités de cette bécane. Désormais, son nouveau credo est le sport sous toutes ses formes avec un seul leitmotiv : la qualité. Que ce soit la boxe avec Ready 2 Rumble, le football avec Virtua Striker 2000 ou prochainement le tennis avec Virtua Tennis, elle domine son sujet à la perfection. Pourtant, le plus impressionnant reste tout de même l'étonnante série des 2K qui en quelques mois aura révolutionné l'univers des simulations de sport en s'attaquant avec succès au basket-ball, au football américain, et maintenant au hockey sur glace.


Un entre-deux peut constituer un excellent moyen de récupérer le palet.

Une avalanche de qualités

Cela dit, vanter les mérites d'un jeu sans en apporter aucune preuve ne sert pas à grand-chose. Dans le cas de NHL 2K, il suffit de regarder les quelques images présentées dans ces trois pages pour se rendre compte que sa suprématie technique sur les autres jeux du même genre est sans appel. Les détails fourmillent de partout (comme dans NBA 2K et NFL 2K) et on a aucun mal à se prendre pour un canadien baraqué en train de manier la crosse comme un vrai pro sur un terrain de glace. D'autant que la prise en main se révèle instinctive et que vous n'aurez aucun problème à

Fiche Technique

Editeur :	Sega
Concepteur :	Sega of America
Type :	sport
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (US)


La perfection graphique est telle que l'on peut même voir les joueurs en gros plan sans pixellisation excessive.



N'oubliez pas de venir saluer votre public de temps en temps.



Jet de glace, traces de patins, le réalisme de NHL 2K se fait sentir.

construire des actions diaboliques. Bon d'accord, NHL 2K est beau, rapide et fun, mais le plus important reste de savoir si sa durée de vie se montre à la hauteur du reste. Eh bien oui, et même trois fois oui. D'abord, vous pourrez jouer jusqu'à quatre pour des parties riches en rebondissements. Ensuite, vous aurez la possibilité de créer vos propres joueurs, d'acheter différentes vedettes de la NHL pour compléter votre équipe, de choisir leurs uniformes et de modifier certaines règles du jeu (avec ou sans faute, avec ou sans bagarre...). Enfin, dernier point, vous pourrez vous lancer dans un championnat qui vous demandera concentration et rigueur. Pour compléter ce tableau idyllique, les programmeurs ont ajouté un excellent replay, des bruitages plus vrais que nature et des équipes All-Stars pour les fanatiques de la NHL.



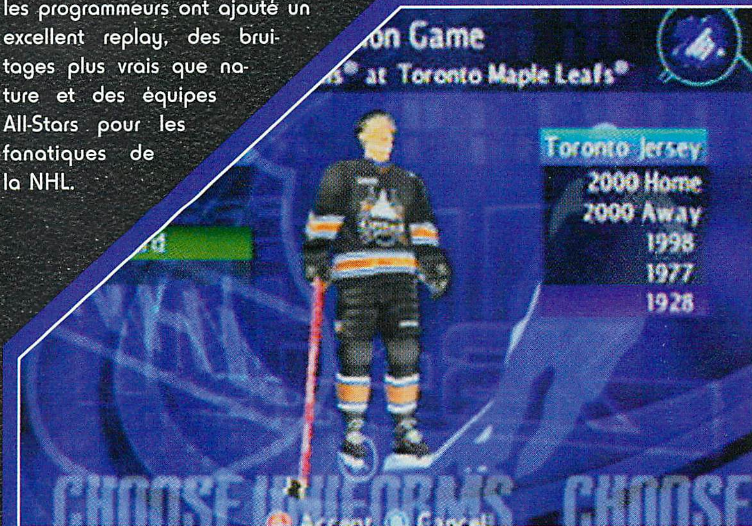
L'éternelle solitude du gardien de but.

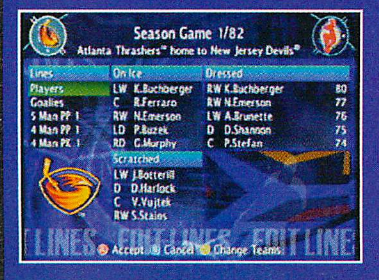
Petits joueurs s'abstenir

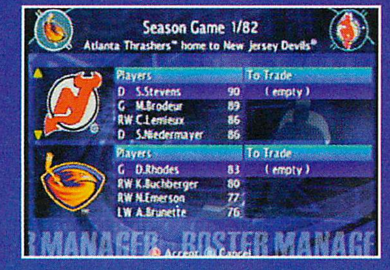
Malheureusement, NHL 2K possède un énorme défaut, il est BEAUCOUP trop dur. Attention, je n'ai pas oublié que c'est avant tout une simulation (ce qui implique généralement une grande dose de réalisme). Non, il est quasiment impossible de marquer un but à son adversaire (que ce soit contre l'ordinateur ou contre un humain). Il faut parfois jusqu'à cinquante tirs avant d'avoir la joie de faire rentrer le palet dans l'en-but adverse. On a beau pouvoir feinter, doser la puissance de ses tirs ou attaquer en surnombre, rien n'y fait (et là, je vous

Des options à la pelle

Proposer une action rapide et de somptueux graphismes ne suffit plus sur Dreamcast. Pour éviter toute lassitude du joueur, Sega of America a introduit un certain nombre d'options particulièrement intéressantes. Ainsi, vous pourrez effectuer des transferts en cours de championnat, créer des joueurs (une option déjà présente dans NFL 2K et NBA 2K), changer les uniformes (c'est vrai, pourquoi ne pas utiliser des maillots datant des années 70 ?), modifier le calendrier des rencontres, jouer à deux ou à quatre, participer uniquement aux play-offs et modifier les différentes règles (le hors-jeu, les bagarres...). De quoi occuper le puriste pendant de longues soirées (ou nuits, cela dépend du joueur).









En voilà un qui a du mal à digérer sa pénalité.

parle du mode de difficulté le plus bas !). Pourtant, on ne s'ennuie jamais en jouant à NHL 2K. On transpire, c'est certain, mais on en vient surtout à se demander pourquoi un jeu d'une telle qualité n'est pas encore annoncé en France. Allons Monsieur Sega, un petit effort !

Neo Alex


Le coach surveille ses joueurs d'un oeil inquiet.

17 Graphismes

On en prend plein les yeux avec NHL 2K. Le souci du détail est constant (reflet et ombre pour chaque joueur, jets de glace, public en mouvement...) et on ne peut qu'apprécier un tel confort visuel. Un jeu techniquement irréprochable.

17 Animation

Rapide, très rapide ! Les joueurs disposent d'attitudes ultra-réalistes et paraissent presque vivants. Les bugs graphiques sont quasi-inexistants. NHL 2K laisse dans ce domaine tous ses adversaires loin derrière.

16 Son

Si le public est bien présent, on regrette que les petites musiques habituelles de ce genre de sport ne se fassent pas entendre un peu plus. Les bruitages sont percutants à souhait et le commentateur s'en donne à coeur joie pendant tout le match.

16 Jouabilité

Il suffit presque de deux boutons pour accomplir la majorité des actions. Cela dit, une aussi bonne prise en main peut s'avérer trompeuse car elle nous ferait presque oublier la difficulté que l'on a à marquer des buts (c'est vraiment rageant !). Enfin, l'important c'est de s'éclater sans avoir à se mélanger les pinceaux entre six boutons.

16 Intérêt

Le nombre d'options et de modes de jeu dans NHL 2K force le respect. Vous n'êtes pas prêts d'en voir le bout. Le problème, c'est qu'il faut avant tout que vous soyez un fan de ce sport, sinon...

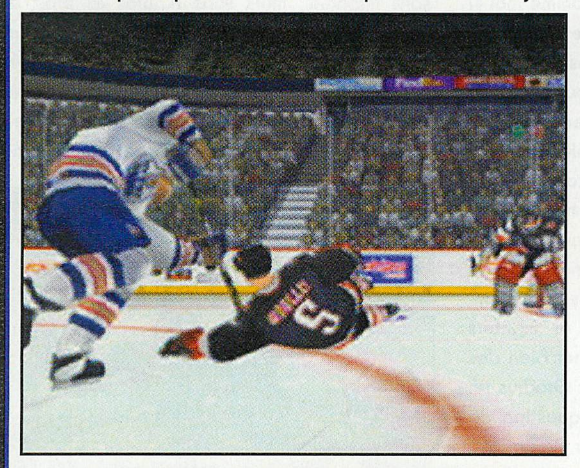
En Conclusion

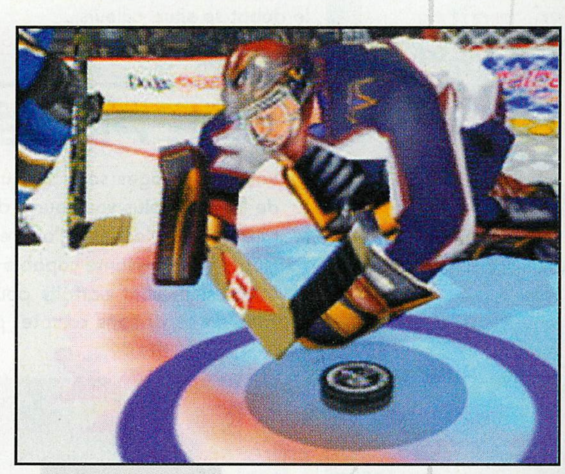
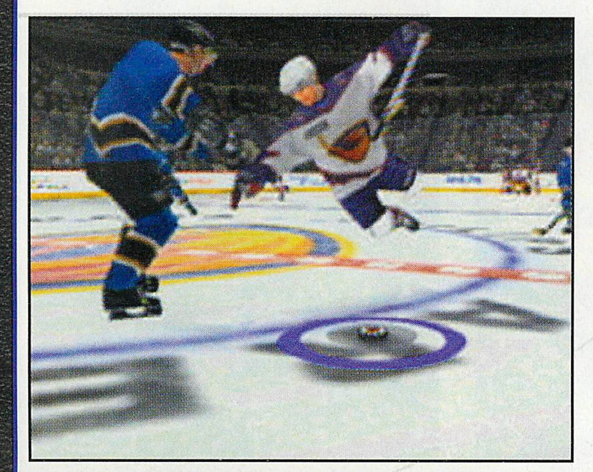
Sa trop grande difficulté l'empêche d'atteindre le niveau d'un NFL 2K, mais il n'en demeure pas moins le meilleur jeu du genre, toutes consoles confondues.

90%

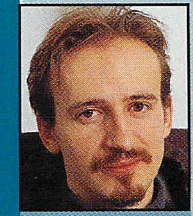
I'M READY TO PLAY

Observez bien ces quelques photos car elles sont parfaitement représentatives de la beauté de ce merveilleux NHL 2K. Que ce soit lors de tirs vicieux, de chutes violentes ou d'arrêts spectaculaires, l'impression d'assister à une retransmission télévisée se fait vraiment sentir. N'hésitez d'ailleurs pas à user du replay, qui s'avère génial à bien des égards. Profitez au maximum des buts que vous marquerez, car ils ne seront pas nombreux, je vous le garantis. Une chose est sûre, tout a été fait pour que l'on ne s'ennuie pas un instant à jouer à NHL 2K, et c'est tant mieux !




Gunbird 2



Si vous êtes un fidèle lecteur de Dreamzone (ce que je souhaite de tout mon coeur !), vous connaissez sûrement mon amour immodéré pour les shoot'em up. Malheureusement, à part le fantastique Bangaioh, on ne peut pas dire que mes attentes avaient été récompensées. Au contraire, avec des titres médiocres en 3D comme Incoming et Rainbow Cotton et le daubique GigaWing pondu avec amour par l'éditeur roi du merchantilisme forcené (reconnaissez que Capcom est passé maître dans l'art de produire à la chaîne des suites peu inventives), j'avais de quoi me morfondre dans un coin en maudissant tous les jours Sega d'avoir dissout l'Andromeda Team (les créateurs de génie des Panzer Dragoon). Pourtant, aujourd'hui l'espoir renaît...

Import Après Capcom et son désastreux GigaWing, Treasure et son fabuleux Bangaioh, il semblait logique que d'autres shoot'em up en 2D fassent leur apparition sur la Dreamcast. Normal ? Pas pour tous les joueurs. En effet, la polémique entre 2D et 3D fait actuellement rage au coeur des possesseurs de consoles. D'un côté on trouve les vieux baroudeurs (comme moi !) qui pensent que la 2D a encore de beaux jours devant elle, et de l'autre les p'tits nouveaux avides de sensations toujours plus fortes grâce à une 3D particulièrement dynamique. Avec l'émergence de consoles nouvelle génération comme la Dreamcast ou la PlayStation 2, on pouvait légitimement penser que la 2D céderait sa place à une 3D toute puissante, eh bien non ! La Dreamcast attend des merveilles comme SNK Vs. Capcom, Marvel Vs. Capcom 2 ou King of Fighters Evolution et la PlayStation 2 promet bien des heures de plaisir avec le fabuleux Gradius IV. En clair, ne vous posez plus la question de savoir si Gunbird 2 a sa place sur Dreamcast, le débat se situe ailleurs...

De l'arcade, pure et dure

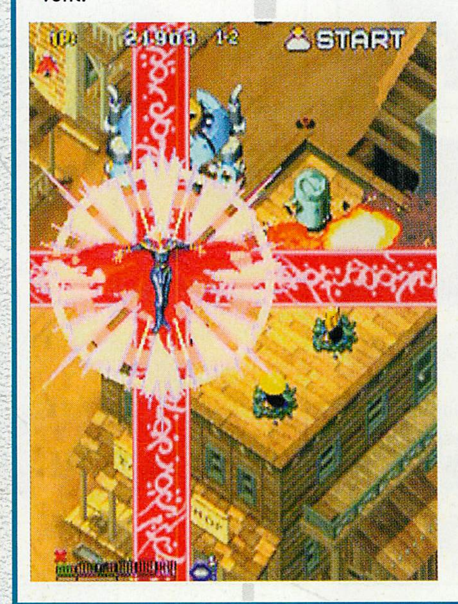
Gunbird 2 est donc un shoot'em up en 2D réalisé par Psikyo, un éditeur qui s'était déjà illustré sur Saturn et dans les salles d'arcade avec plusieurs grands jeux de tir comme la série des Strikers 1945. Ne vous attendez pas à une réalisation révolutionnaire. Les graphismes sont mignons, mais vous n'aurez ici droit à aucun effet 3D. Cela ne signifie pas pour autant que Gunbird soit un mauvais jeu à l'instar du calamiteux GigaWing. Ce dernier souffrait d'un grand nombre de ralentissements et d'une absence évidente de challen-

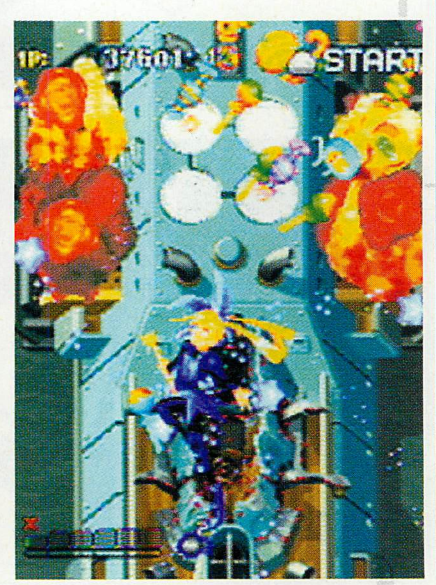


Au départ, vous aurez le choix entre cinq personnages aux pouvoirs très différents.

Une pincée de magie

Vos personnages sont tous un peu magiciens dans l'âme. Ainsi, plus vous ramasserez de bombes, plus vous aurez de chances d'aller jusqu'au bout de cette incroyable aventure (que voulez-vous, j'adore les shoots !). L'utilisation de ces bombes déclenche une magie très puissante capable de détruire la majorité de vos ennemis présents à l'écran. De plus, ils sont parfaits pour affaiblir le plus redoutable des boss. N'hésitez pas à vous en servir sans compter puisque vous aurez la possibilité d'en récupérer très souvent.





Fiche Technique

Editeur :	Capcom
Concepteur :	Psikyo
Type :	shootem up
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes, mini-jeux
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon)

ge. Dans Gunbird 2, vous commencez par choisir un format d'écran (normal avec des bandes noires sur le côté ou original avec du plein écran mais l'obligation de faire pivoter votre téléviseur sur le côté), puis le personnage que vous désirez incarner. Ces derniers ne sont que cinq au départ, mais ils pourront être rejoints par quelques persos bonus une fois le jeu terminé (vous aurez d'ailleurs la joie de jouer avec la célèbre Morrigan des Darkstalkers de Capcom). Ensuite, c'est parti pour presque une vingtaine de niveaux aux décors variés et aux boss monstrueux.

La sympathie n'exclut pas la sévérité

Sachez pour commencer que si les continues sont infinis (comme dans la majorité des shoots arcade convertis sur console), les derniers vous forceront à recommencer depuis le début à chaque échec. Malheureusement, si on a ici bien plus l'impression de participer à l'action que dans GigaWing ou Rainbow Cotton, on ne retrouve pas le charme de jeux fantastiques comme Strikers 1945 Part. 2, Parodius, Lords of Thunder ou Super Star Soldier. De plus, des titres comme Bangaioh, R-Type Delta, Thunderforce V et radiant Silvergun ont prouvé depuis un bon moment que le mélange jouabilité 2D/effets spéciaux 3D donnait d'incroyables résultats. Enfin, Gunbird 2 reste un bon petit jeu (surtout à deux !) et pourra contenter les amoureux de la 2D et les fanatiques de la gâchette. Pour les autres, je vous conseille plutôt d'attendre un produit plus novateur (pourquoi pas le prochain shoot de Capcom développé sur carte Naomi ?).

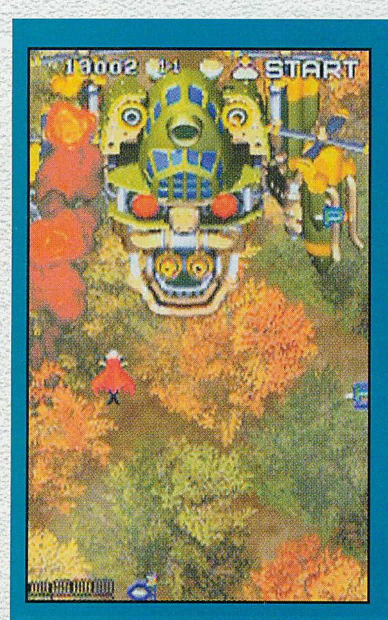
Neo Alex

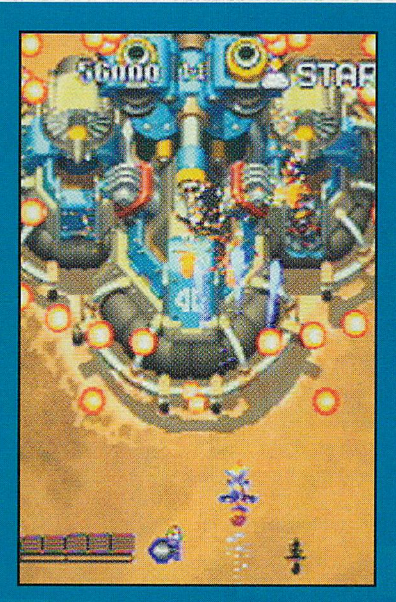
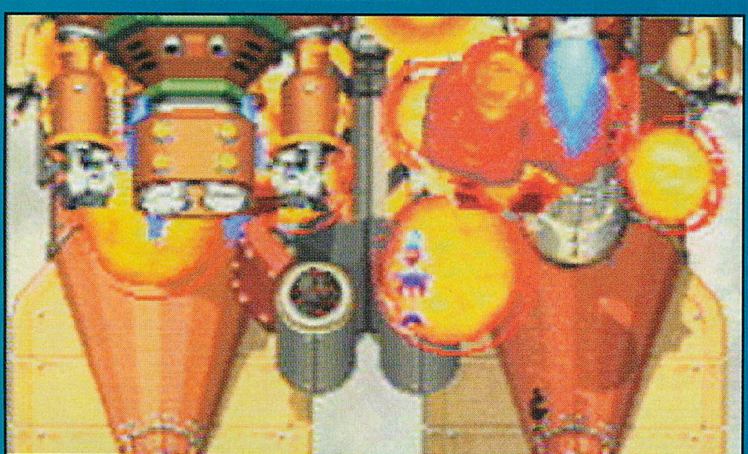


Si vous souhaitez jouer en plein écran comme dans les salles d'arcade, il faudra choisir le mode Original et tourner votre téléviseur sur le côté.

Y'a pas qu'la taille qui compte

Comme dans n'importe quel shoot digne de ce nom, on trouve de nombreux boss de fin d'une taille gigantesque. Pour les vaincre, nul besoin de faire preuve de finesse. Visez simplement le centre et tirez comme un bourrin. N'oubliez pas d'utiliser quelques bombes pour les éliminer plus rapidement. Cependant, je vous conseille de bien vous entraîner car esquiver les milliards de tirs balancés avec une grande générosité par ces monstres de métal n'est pas un loisir de tout repos. Avec un brin de dextérité et un soupçon de sang froid, vous devriez en venir à bout sans trop de mal.




13 Graphismes
Bien que très détaillé dans ses décors, Gunbird 2 n'est pas ce qui se fait de mieux sur le plan de la 2D. Pourtant, il n'en demeure pas moins plus attrayant que GigaWing avec un univers beaucoup plus attachant.

15 Animation
Le scrolling vertical est particulièrement rapide et fluide et on ne note que quelques rares bugs d'affichage ou de collisions. Peu ou pas de ralentissement pour une impression générale une fois de plus meilleure que pour le malheureux GigaWing de Capcom.

14 Son
Bruitages percutants et musiques japonaises en diable pour un niveau d'ambiance des plus corrects. Cela ne m'empêche pas de regretter les musiques un peu techno d'Einhänder ou le hard-rock du génialissime Lords of Thunder de la PC Engine. Ce sera pour la prochaine fois.

15 Jouabilité
La prise en main est rapide et instinctive. Deux boutons suffisent à contrôler son héros et à détruire des légions d'ennemis aux intentions belliqueuses. Cela dit, il faudra faire preuve d'un certain sang froid pour éviter de véritables avalanches de tirs.

14 Intérêt
Les niveaux sont courts mais plutôt nombreux. A deux, vous reviendrez très souvent à Gunbird 2 (pour peu que vous soyez un fan de shoot'em up 2D). Le jeu n'est pas très long, mais les derniers niveaux pourraient bien vous poser quelques problèmes. A vos paddles !

En Conclusion
Fort sympathique, Gunbird 2 n'en demeure pas moins un produit anecdotique réservé à un petit nombre de joueurs qui lui réserveront une place de choix dans leur collection. On est bien loin de l'incroyable Bangaioh !

80%

TESTS

Roadsters



Il y a des jours comme ça, où l'on se demande vraiment ce qu'on a fait pour mériter ça. En l'occurrence, ici, l'objet du désarroi qui gagne du terrain petit à petit, c'est Roadsters. Alors là, inutile de préciser qu'il va falloir se faire une raison, et surtout ne pas chercher d'explications à la véritable catastrophe qui défile sur notre écran. On va simplement s'autoriser à constater et on vous laissera le soin de juger si Roadsters vaut le déplacement.

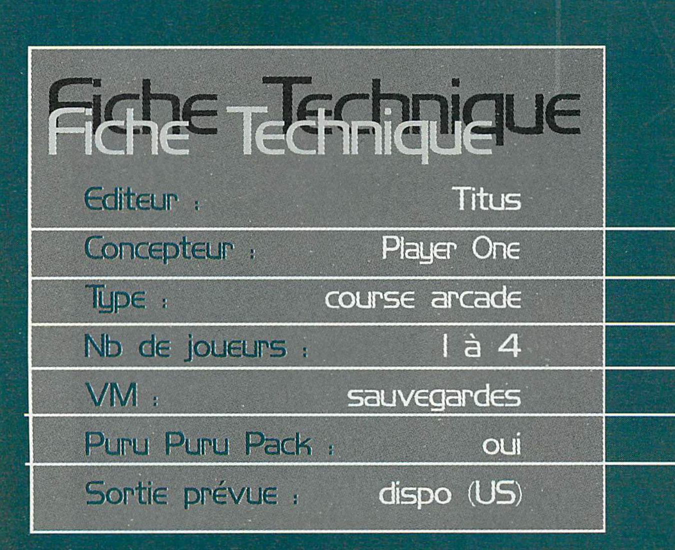
Import Lorsque l'on tombe sur des titres comme Roadsters, la première règle à respecter est de prendre un maximum de recul afin d'être le plus objectif possible. Cette démarche est évidente, dans la mesure où c'est le fruit du travail de concepteurs qui à un moment ou à un autre se sont donnés du mal pour créer un titre intéressant. Force est de constater, à moins d'avoir des buts précis qui nous échappent, que beaucoup de joueurs risquent d'être fortement déçus. Titus a réussi à décrocher un certain nombre de licences qui vous permettent de choisir des véhicules connus et inaccessibles au commun des porte-monnaies. Le problème est que la modélisation de ceux-ci n'est pas des plus réussies, de telle sorte qu'on a du mal à en reconnaître certaines (il ne faudrait pas confondre un grille-pain et un véhicule lorsque l'on modélise). Vous vous élancerez alors sur huit circuits assez diversifiés, comme Aera 51 ou Pleasantville, en passant par Docklands. Selon l'endroit où vous allez disputer une course, vous pourrez être victime de phénomènes naturels assez désagréables. Un tremblement de terre déséquilibrera la voiture, une tempête de sable réduira votre champ de vision, et plein d'autres réjouissances encore dont on vous laisse la surprise au gré de vos avancées. L'idée aurait pu être saluée pour son originalité, mais certainement pas pour sa réalisation. Lorsque vous choisissez le mode Trophy, vous faites la course avec 7 autres « bolides



Les raccourcis sont légion sur chacun des parcours proposés.



La gestion des collisions est tout bonnement catastrophique.



Fiche Technique

Editeur :	Titus
Concepteur :	Player One
Type :	course arcade
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (US)



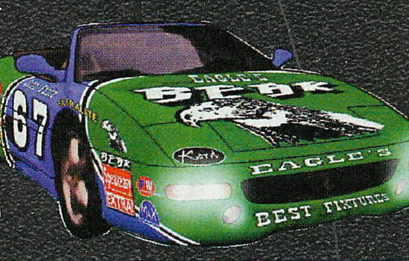
Impossible de faire plus de deux minutes de jeu sans rencontrer un Bug disgracieux



L'interface des « upgrades » pour les véhicules est réduit à son minimum

« et votre classement déterminera vos gains qui permettent par la suite de customiser votre voiture. Le mode Quick Race permet de courir sur une simple course immédiatement sans enjeu particulier. Time Trial permet d'optimiser vos temps sur les parcours. Et enfin un mode multijoueur ou vous pourrez disputer le titre de meilleur pilote à deux, trois ou quatre joueurs. La jouabilité est simple, mais le comportement des bolides sur la route est hasardeux, même pour de l'arcade. La gestion des collisions est inexistante, tant et si bien qu'on part dans tous les sens, et on ne sait pas trop pourquoi. Les raccourcis sur les circuits et les bugs font bon ménage car il arrive parfois que l'on reste bloqué sur une partie de terrain en croyant avoir pris une voie plus courte, pour se rendre compte qu'en fait c'était un défaut du jeu. Le bruit des moteurs relève plus de ceux du rasoir électrique que du ronronnement d'un V12. Les bruits d'ambiance sont plus ceux d'une baignoire qui se vide que d'un ruisseau qui coule. Les ralentissements sont à l'honneur lorsque vous êtes plus de deux à l'écran. Et enfin chaque choc enregistré avec le décor ou un véhicule est ponctué du bruit d'un coup de feu plutôt que de celui de la tôle qui se froisse. On va peut-être s'arrêter là et ne pas tirer sur un titre déjà moribond. Souhaitons que la version européenne rectifie le tir de manière significative.

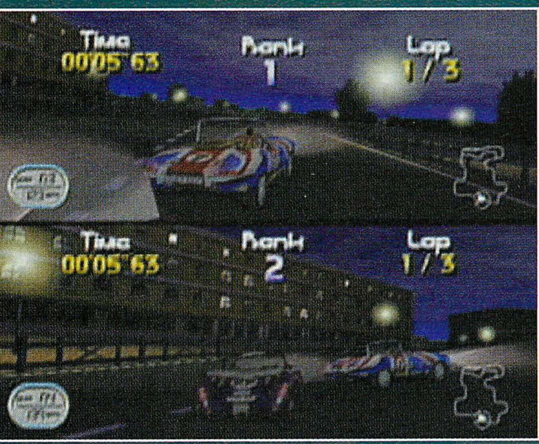
El Tuco











Deux, trois ou quatre joueurs

Roadsters fait partie des rares titres proposant un jeu de course automobile qui peut se jouer jusqu'à quatre. Seulement la pauvreté de la modélisation, les ralentissements et le ridicule des décors ne permettent pas de faire décoller cette option. En dépit de la meilleure volonté du monde, on est plus atterré que réjoui. Ce qui change, c'est que c'est à plusieurs que l'on constate les dégâts.

8 Graphismes

Une modélisation terriblement mauvaise que la pauvreté des décors ne vient pas sauver le soft de la catastrophe la plus totale.

7 Animation

Ralentissement est la tendance qui revient le plus souvent lorsque l'on s'attarde sur Roadsters. On assiste plus à un concours de traversée à la rame qu'à un jeu de course automobile.

9 Son

Peut-être le plus gros défaut du jeu. Impossible de retenir ne serait-ce qu'un seul son qui soit potable.

11 Jouabilité

Elle est simple, mais la gestion des collisions entre les décors et les autres voitures annule la facilité de prise en main.

9 Intérêt

A moins d'avoir du temps à perdre et de passer en revue tout ce qu'il ne faut pas faire pour réaliser un bon titre de course arcade, on en voit pas trop.

En Conclusion

Indigne d'une Dreamcast.

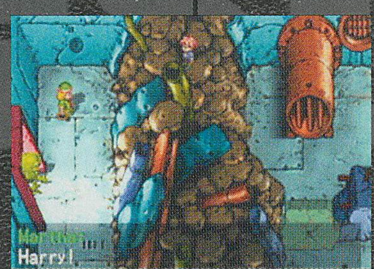
30%

TESTS

Egg

Import Egg fût testé il y a longtemps par Neo Alex. Plus intéressant qu'un Evolution (mais de peu), il pêchait par un rythme faiblard et des dialogues en japonais. Sa sortie en version américaine va permettre de comprendre l'histoire, mais le reste est demeuré identique. Animation simpliste, gameplay trop vieux et un rythme toujours aussi mou font de ce jeu un véritable piège à sous. Ajoutons à cela l'obligation d'attendre un quart d'heure pour tâter de la manette, et ce n'est pas avec Egg que la Dreamcast pourra se targuer de posséder un RPG digne de ce nom ! De plus, les énigmes sont de qualité inégale. Mieux vaut attendre pour bien s'éclater sur un RPG Dreamcast. En fait, le problème d'Egg est qu'il a trop vieilli, car quant il est sorti en version japonaise, il n'y avait quasiment pas de RPG prévu sur Dreamcast. Aujourd'hui, la donne est différente.

Seba




Il faudra aider cette mère à retrouver son fils.


Les combats sont en 3D temps réel et relancent ainsi l'intérêt du jeu.

Non, ce n'est pas le Leon de Resident Evil 2 !


L'intro est un savant mélange de dessin animé et d'images de synthèse.

Fiche Technique

Editeur :	Vatical Entertainment
Concepteur :	Hudson
Type :	RPG
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (us)

65%

Time Stalkers

Import Time Stalkers est en fait l'adaptation américaine de Climax Landers réalisée par Climax et qui avait constitué une sacrée déception lors de sa sortie japonaise. A part les textes traduits en anglais, on retrouve exactement la même chose. Les graphismes sont colorés mais simplistes. On évolue perpétuellement dans des décors un peu vides et ce n'est pas le design des monstres qui va améliorer le constat. Les musiques sont symphoniques et tentent d'emballer le joueur, mais l'action est tellement soporifique qu'elles en deviennent presque inadaptées au jeu. On trouve un donjon, on l'explore et on recommence comme dans Evolution ! En revanche, le système de combat est plutôt bien pensé. Quant à l'animation, elle est fluide, mais les mouvements des personnages manquent de lien et de variété. Les donjons, bien que renouvelés aléatoirement au début de chaque partie, se ressemblent tous dans leur conception. Néanmoins, on retrouve le même gros défaut que dans Climax Landers, à savoir le système d'expérience. En effet, bien que l'on grimpe de niveau tous les 100 points, vous recommencez au niveau 1 au début de chaque donjon, le but étant de regagner de l'expérience pour combattre efficacement le boss de fin de niveau ! Le concept est certes novateur, mais nullissime. Comme Evolution, Time Stalkers est trop vieux et ne tient pas la route. Quand on sait ce qui se prépare, mieux vaut garder ses sous...

Seba



Sword est content, il vient de trouver une paire de bottes.


Le système de combat rappelle un peu celui de Shining Force.

Voici le boss du premier donjon... en train de clamser !

Fiche Technique

Editeur :	Sega
Concepteur :	Climax
Type :	RPG
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes et mini-jeux
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (us)


65%

Introduction

Alors que je m'apprêtais à chercher votre dose mensuelle de tips, notre bien-aimé Vincent me tendit une feuille. D'une voix ferme, notre boy-scout (oui vous ne le saviez pas, mais la passion de Vincent, c'est d'aider les membres de son équipe lorsque ceux-ci déménagent) me dit que sur cette feuille étaient inscrits beaucoup de tips pour Dead or Alive 2. Que les castagneurs soient heureux, telle est la devise du mois !

Seba

Worms Armageddon

(99-euro)

Pour débloquer toutes les missions :
Obtenez au moins une médaille d'or dans le menu training pour votre équipe. Ceci débloquera toutes les missions dans le menu Missions.

Test Drive 6

(2000-US)

Pour récupérer un max de blé sans se fatiguer :

Allez dans le Race Menu et tapez AKJGQ. Vous récolterez ainsi la modeste somme de 6 millions de dollars.

Pour débloquer toutes les voitures :

Allez dans le Race Menu et entrez le nom suivant : DFGY.

Pour avoir toutes les pistes :

Entrez le nom suivant : ERERTH.

Pour enlever tous les checkpoints :

A l'écran de sélection des noms, tapez FFOEMIT.

Pour activer tous les checkpoints :

Entrez le nom suivant : NOEMIT.

Dead or Alive 2

(2000-US)

Pour voir Kasumi dans une bulle durant l'intro :

Allez sur http://www.booyaka.com, puis dans la section consacrée aux sauvegardes VM (http://www.booyaka.com/games/vmu/index/html) et choisissez Dreamcast Saved Games. Enregistrez-vous en donnant votre e-mail et votre nom. Allez ensuite dans votre e-mail car vous devriez recevoir un message vous donnant votre mot de passe et votre code d'accès. Retournez sur le site de Booyaka avec votre Dreamcast et entrez votre login et code d'accès. Allez ensuite dans «View Public Saves» et vous trouverez un fichier VM sur DOA2. Ainsi, quand vous démarrerez le jeu, l'âge sera de 255. De plus, dans le tableau des scores, vous verrez la mère d'Héléna et Tengu.

Pour voir les artworks cachés des combattantes en bikini :

Insérez le GD-ROM du jeu dans votre lecteur PC CD-ROM et recherchez le fichier correspondant.

Pour enlever l'écran de pause :

Appuyez sur X+Y simultanément après avoir mis la pause.

Pour avoir un décor de nuit dans le stage Dragon Hills :

Appuyez sur R en mode versus tout en sélectionnant ce niveau.

Pour avoir un effet de caméra «Matrix» durant le replay :

Appuyez sur B, Y et Haut du stick analogique (astuce non confirmée).

Pour voir une scène coupée :

Jouez avec Ayane en mode story. Quand vous vous battez contre Kasumi, vous devez la mettre KO dans la fosse de glace. Vous pourrez ainsi voir une scène coupée dans l'intro.



ECW Hardcore Revolution

(2000-euro)

Pour avoir des catcheurs supplémentaires, suivez les instructions ci-dessous (le nom entre parenthèses est celui du catcheur que vous aurez débloqué) :

-Gagnez la ceinture Acclaim dans le mode carrière (Joey Styles et Joel Gertner)
-Gagnez la ceinture de l'ECW World TV dans le mode carrière (Tommy Rich et Cyrus The Virus)
-Gagnez la ceinture de l'ECW World Heavyweight (Taz et Louie Spicolli)

NHL 2K

(2000-US)

Pour avoir l'équipe Black Box (les programmeurs) :

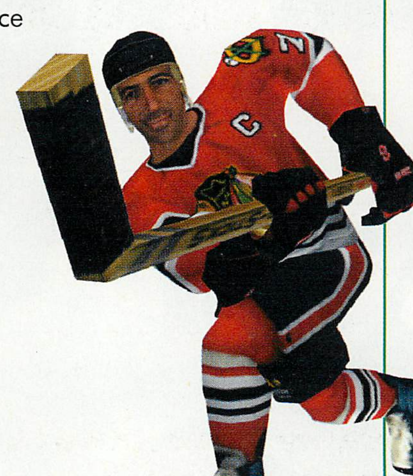
Sur le logo Black Box, appuyez simultanément sur L et R et sans les relâcher. Ensuite, appuyez sur B,B et croix sur le pad situé dans le port D. Vous entendrez un son vous confirmant la réussite de la manipulation.

Pour que les joueurs aient des grosses têtes :

A l'apparition du logo Black Box, maintenez enfoncés les boutons L et R. Puis, appuyez sur B,A,B et Y sur le pad situé dans le port D (le quatrième). Un son récompensera votre tentative.

Pour entendre le message spécial de Wayne Gretzky :

Allez dans Custom Player et créez un joueur portant le nom de Wayne Gretzky. Puis, quand vous insérez ce joueur dans une équipe, allez dans Edit Liles et allez sur la photo du joueur.



BioHazard Code : Veronica

(99-japon)

Pour avoir le Linear Launcher dans le Battle Game :

Obtenez le rang A avec les deux Claire, Steve, Weskler et Chris. L'arme sera dans votre inventaire quand vous lancerez une partie de Battle Game.

Pour avoir le lance-roquettes :

Terminez le jeu (l'histoire, pas le Battle Game) avec un rang A. Pour ce faire, n'utilisez aucun Spray, ne faites aucune sauvegarde, sauvez Steve rapidement de la Luger Room, donnez le médicament au geolier black du début du jeu et terminez le jeu en moins de quatre heures et trente minutes. Le lance-roquettes sera disponible dans le premier coffre que vous ouvrirez en jouant une nouvelle partie.

Pour débloquer Albert Wesker :

Terminez le Battle Game avec Chris Redfield.

Pour débloquer Steve dans le Battle Game :

Durant le jeu, lorsque vous arrivez dans la salle de sauvegarde souterraine, résolvez le puzzle dans le coin. Emparez-vous de l'item en or et Steve sera dispo dans le Battle Game (astuce non vérifiée).

Wild Metal

(2000 euro)

Pour être invincible :

Appuyez sur Y, Droite, B, Gauche, X et Bas durant la partie.

Pour faire le plein d'énergie :

Appuyez sur Bas, Bas, A, X, B et X pendant la partie.

Pour passer le niveau :

Appuyez sur Haut, Droite, B, Y, Bas et Gauche durant la partie.

Pour avoir toutes les armes :

Appuyez sur A, A, Droite, Y, A et Droite durant la partie.

Pour avoir le super boost :

Appuyez sur Haut, X, Bas, B, A et Y durant la partie.

Pour voir toutes les situations des ennemis :

Appuyez sur Y, B, A, Gauche, Bas et Bas durant...

Unités de l'I.A. amicales :

Appuyez sur B, Bas, A, Bas, X et Y comme d'habitude.

5 avantages exclusivement réservés aux abonnés

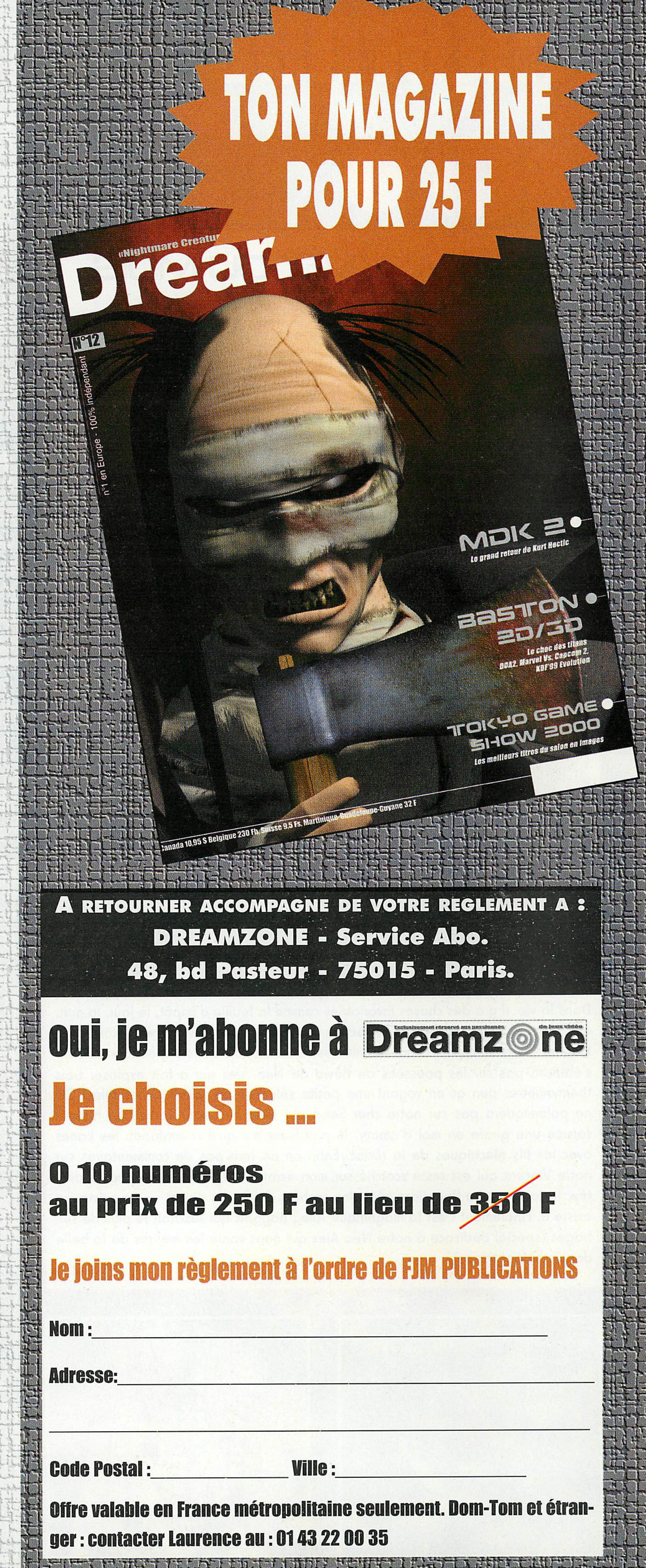
1 - UNE REMISE EXCEPTIONNELLE :
30 % de remise sur le prix de vente au numéro.

2 - AUCUNE AUGMENTATION :
La garantie d'un prix unique pendant toute la durée de l'abonnement.

3- UNE LIVRAISON A DOMICILE :
La réception de ton magazine chez toi dès sa sortie.

4 - UNE INFORMATION REGULIERE :
L'assurance de ne manquer aucun de tes numéros préférés.

5 - UNE LIGNE DIRECTE :
Pour répondre à tous les problèmes liés à ton abonnement.



Ce moi-ci, notre connexion internet a fait des siennes au bureau, tant et si bien qu'il a été difficile de vous confectionner un programme digne de ce nom. Rassurez-vous, tout est rapidement rentré dans l'ordre au dernier moment et la rubrique est là. Un site très complet sur les mangas, le monde de l'Heroïc Fantasy, les rêves du créateur d'E.T. et la future Lara Croft qui portera les traits d'Angelina Jolie : vous avez de quoi faire jusqu'au mois prochain. Surfez, mais avec modemration.

El Tuco

La Play Net du mois

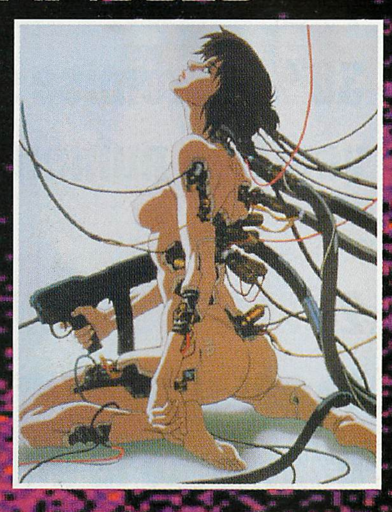


Dans la vie, il y a des choses invariables comme la feuille d'impôt, le jour, la nuit, etc. Dans le sacro-saint de la rédaction de Dreamzone, c'est pareil. Choisir une Playnet dans le calme et la sérénité est une mission quasi-impossible. On ne s'étendra pas sur les poussées de fièvre de Neo Alex qui a fait exploser trois thermomètres rien qu'en voyant une petite sélection de jolies jeunes filles. On ne polémiquera pas sur notre cher Seba qui s'est pris pour Tarzan en hurlant comme une girafe en mal d'amour, le problème est qu'il a confondu les lianes avec les fils électriques de la rédac. Enfin on ne fera pas de commentaires sur notre Vincent qui est resté scotché sur mon écran le regard fixe, la pupille dilatée, le torse nu, se flagellant avec des sachets de thé en disant : « ça existe, ça existe «. Finalement c'est la magnifique Alley Baggett qui suscitait le plus de suffrages (spécial dédicace à notre Neo Alex qui nous vante les mérites de la belle depuis si longtemps).

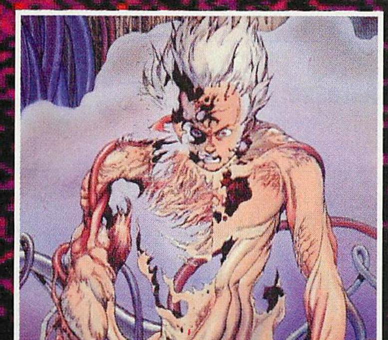
Mangas maniaques

Inutile de chercher plus loin un site aussi complet pour les fans du coup de crayon nippon. Ici, rien n'a été laissé au hasard, vous retrouvez tous les plus grands dessinateurs contemporains qui s'expriment à travers des coups de crayons prodigieux. De nombreux dessins, des goodies et des news qui vous tiendront en haleine, et qui sont uniquement là pour assouvir votre faim de mangas en tout genre. Une interface claire et précise qui vous facilite un voyage interactif des plus fascinants.

Http ://mars.spaceports.com/%7Eqqwak

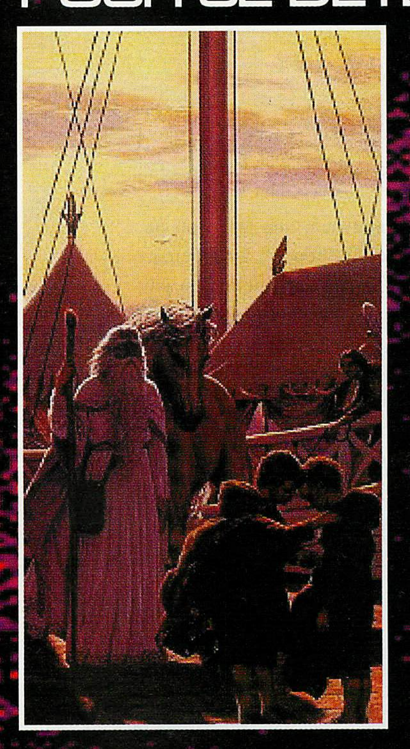






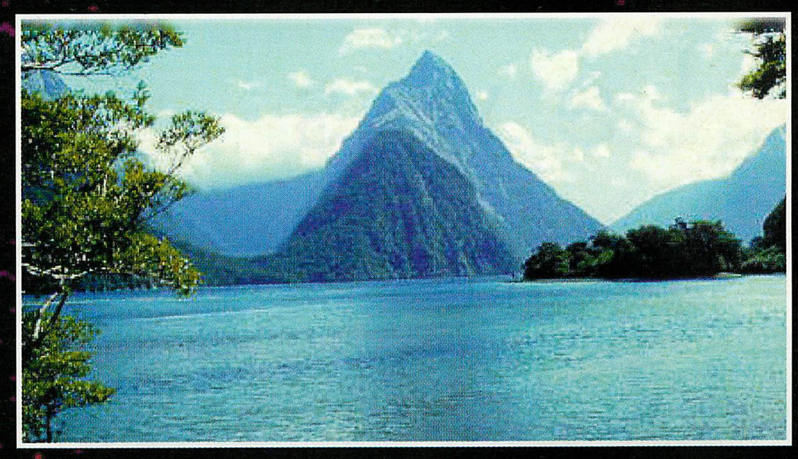


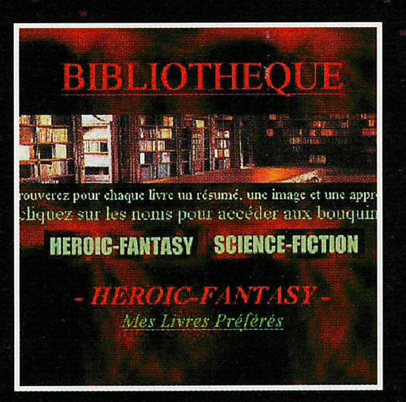
Un peu de Fantasy pour se détendre

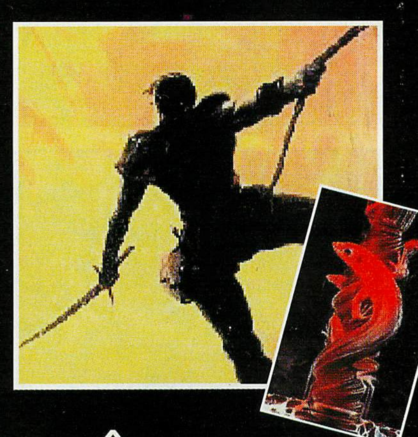


Un petit site bien sympathique qui regorge de liens sur les créateurs et inspirateurs du fantastique monde de L'Heroïc Fantasy. On s'arrêtera sur un des plus connus, Tolkien. Peter Jackson, un des réalisateurs les plus intéressants de sa génération, s'est mis en tête de réaliser une adaptation cinématographique du sublime : Le Seigneur des anneaux. Ainsi vous pouvez voir une rétrospective de l'aventure de son auteur, des sites de tournage et de la ligne choisis pour le cinéma. De plus, les liens permettent d'avoir accès à une bibliothèque virtuelle assez fournie où vous croiserez la biographie et les oeuvres de Robert Jordan ou Pierre Grimber, entre autres. Un vrai régal !

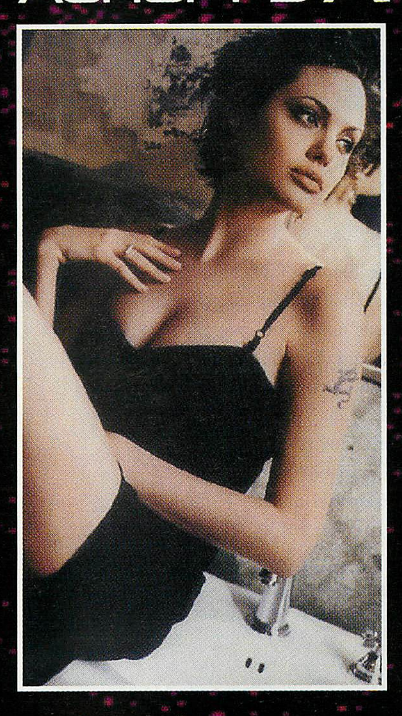
http ://homer.span.ch/~spaw1570/tol-film.htm







On est completement acroft d'Angelina





En plus d'avoir remporté l'oscar de la meilleure actrice dans un second rôle, la belle Angelina Jolie va ravir tous les amateurs de jeu vidéo. En effet, la chose est entendue, elle incarnera Lara Croft dans l'adaptation cinématographique du fameux titre : Tomb Raider. Il était donc normal de vous faire découvrir, par le biais de ce site, celle qui va incarner l'héroïne qui vient de monopoliser votre Dreamcast. Photos, biographies, filmographie, interview, rien ne manque à l'appel, histoire de vous préparer à l'avènement d'une héroïne virtuelle qui désormais a un visage.

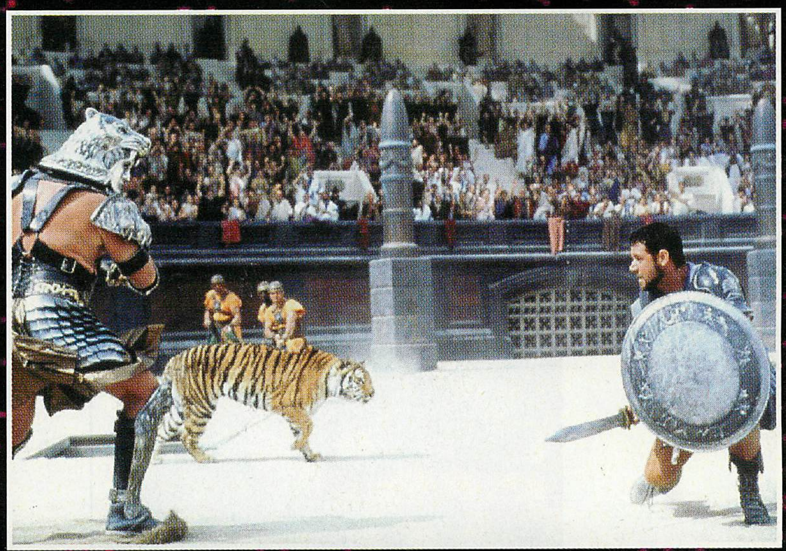
Http ://homepages.go.com/~98civicex4/98civicex4.html

À la pêche au rêve



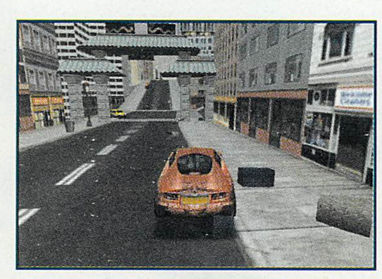
Que ce soit les films, les dessins animés ou les jeux vidéo, vous entrez de plain-pied dans le monde ludique et exceptionnel de Dreamworks. Tout ce que vous avez voulu savoir sur un des plus grands studios de production et ses projets, son actualité et ses tendances. Un excellent moyen d'être au courant sur les références de demain. Vous pouvez ainsi vous délecter des photos du futur Blockbuster de Ridley Scott : Gladiator. Un site très complet et exhaustif où plane l'ombre du réalisateur Steven Spielberg.

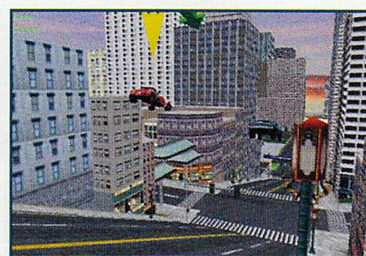
Http ://www.Dreamworks.com



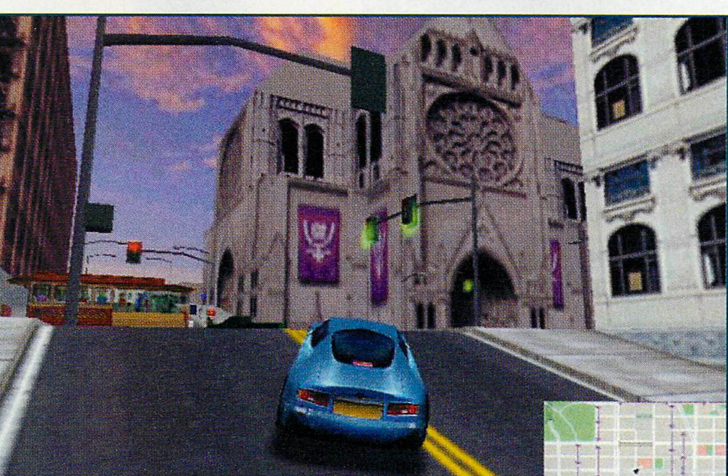
News

Les fous du volant sont de retour !





Après le succès du premier épisode, il était inconcevable que Microsoft ne nous sorte pas une suite de son fabuleux Midtown Madness. Au programme : 2 nouvelles villes (San Francisco, Londres), 2 nouveaux modes de jeu (Carrière, Missions), de nouvelles bagnoles et une conduite encore plus arcade, donc encore plus fun ! Les épreuves seront du style Crazy Taxi (aller d'un point à un autre en temps précis, réaliser une action précise...) et le mode Carrière promet beaucoup. Prévu pour l'automne, Midtown Madness 2 devrait nous émerveiller de nouveau ; reste à savoir si les développeurs d'Angel Studios tiendront leurs promesses jusqu'au bout...





Quatre fois plus de poids lourds

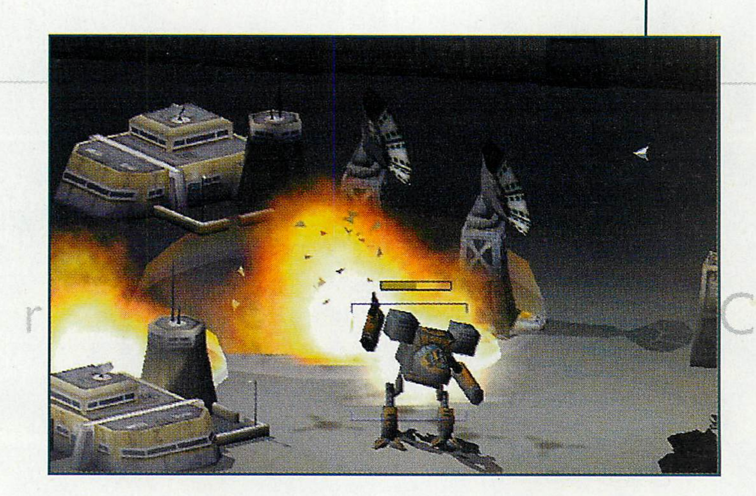


Mine de rien, la saga mettant en scène ces monstres d'acier en est à son quatrième épisode et le succès a toujours été au rendez-vous. Néanmoins, ce n'est plus Activision qui possède la licence, mais Microsoft. Reprenant le principe de MechWarrior 2, c'est vous qui donnez les ordres à vos coéquipiers tout en vous battant. 30 missions, 15 cartes et des objectifs principaux et secondaires, voici ce qui vous attend. 21 mechas seront à votre disposition et le mode réseau sera présent. Bien évidemment, chaque mecha possèdera des caractéristiques propres. La force de MechWarrior 4 est de proposer une simulation pointue combinée à un fun digne d'un jeu d'arcade. Il faudra attendre Noël pour y jouer.



Le commander, c'est un sacré Mech !

Dérivé de Mech Warrior, Mech Commander 2 risque bien de faire un tabac ! Développé et édité par Microsoft, ce titre vous propose toujours de diriger une équipe de mechwarriors, mais cette fois-ci, vous ne vous battez plus à la première personne, mais dans un jeu de stratégie à la Command And Conquer : Tiberian Sun. Avec son environnement entièrement en 3D et son système de caméras enfin modifié, ce Mech Commander 2 s'annonce beaucoup plus intéressant que son prédécesseur, ennuyeux au bout d'un moment. Avec un contrôle total sur vos unités et la possibilité d'appeler des renforts en cours de mission, ce titre est promis à un bel avenir.



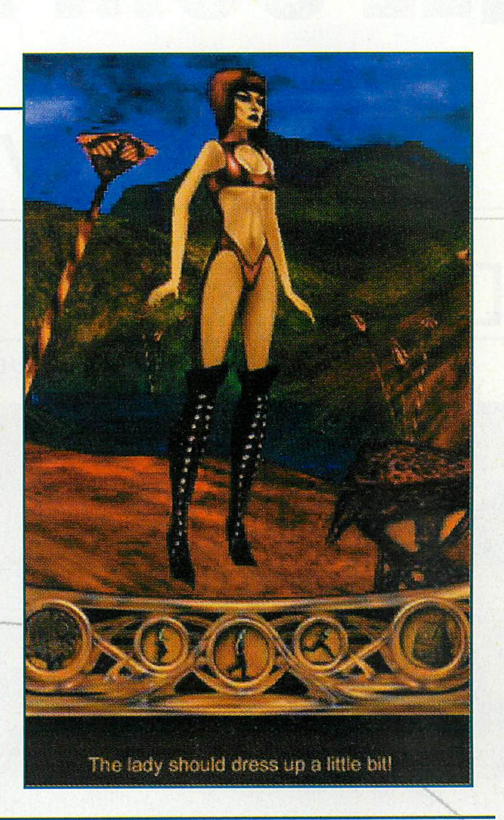
On l'attendait depuis longtemps !







Enfin, un jeu basé sur les films de L'Histoire sans fin (The Neverending Story pour les puristes) est en cours de réalisation sur PC. Baptisé The Real Neverending Story et proposant des séquences et un gameplay similaires à The Nomad Soul ou Outcast, le jeu vous place dans la peau d'Asura qui, durant son périple à Fantasia, devra retrouver l'amulette magique et vaincre le Néant. D'un réalisme sans précédent (selon les développeurs de Discreet Monsters) et disposant d'une vue à la première personne, ce jeu d'aventure s'annonce passionnant et palpitant. Vivement l'automne que l'on s'y adonne !



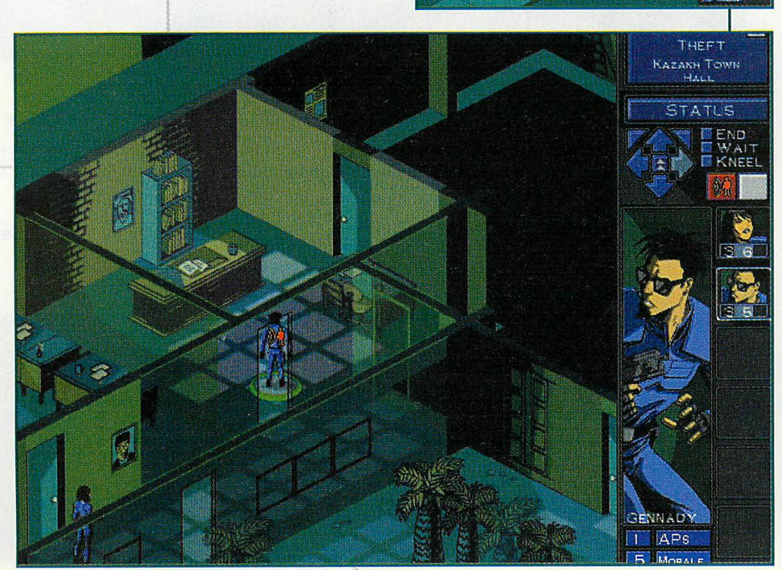
The lady should dress up a little bit!

I am watching you !

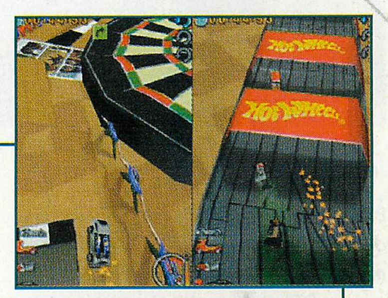
Le nouveau jeu de Red Storm Entertainment, Shadow Watch, est un jeu de stratégie au tour par tour. Le Shadow Watch est une organisation que l'on pourrait comparer à la CIA. Avec vos hommes, vous devez veiller sur l'humanité. A la manière d'un Espio Agents sur DC, vos hommes possèdent tous des capacités propres et il faudra faire le bon choix selon la mission proposée. Les graphismes semblent cependant un peu dépassés, mais souvenons-nous que Heroes of Might and Magic 3 est un grand jeu, malgré sa réalisation vieillotte. Quoi qu'il en soit, il faudra surveiller Shadow Watch de très près.



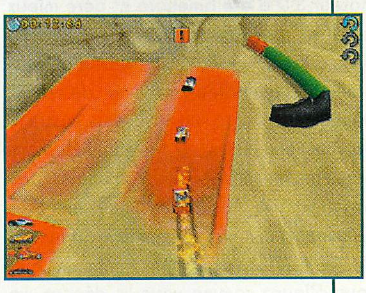


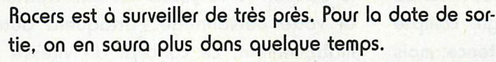


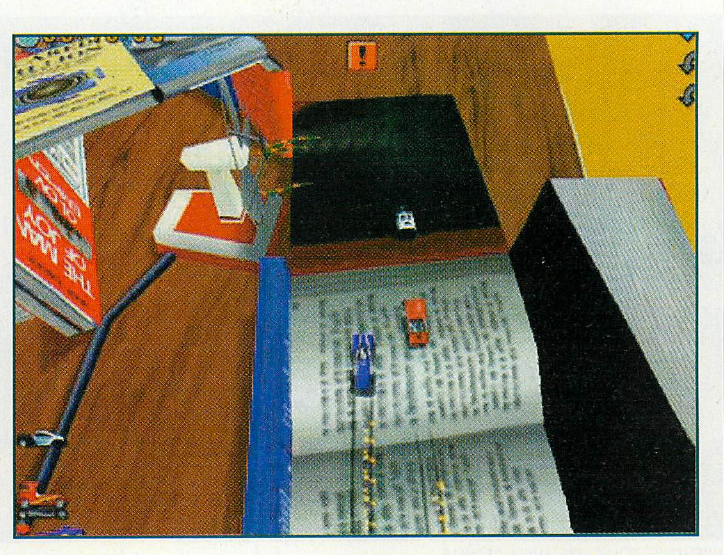
Vroum vroum dans la cuisine



UDS et Mattel ont annoncé que Micro Racers, le jeu basé sur les célèbres voitures miniatures américaines HotWheels, est actuellement en cours de développement et que le soft est déjà bien avancé. Pour l'instant, trois lieux d'action sont terminés : le bureau, la chambre d'enfant et la plage. Concurrençant directement la magnifique série de Codemasters : Micro Machines, ce Micro Racers est à surveiller de très près. Pour la date de sortie, on en saura plus dans quelque temps.







Previews

Diablo II

Développeur : Blizzard Entertainment Editeur : Havas Interactive Genre : action-RPG Sortie prévue : été 2000



Cerné par l'ennemi et criblé de flèches magiques, la situation est quasi désespérée pour notre héros.



Blizzard a enfin lancé sur le net une démo jouable de Diablo II ! Les premières impressions sont concluantes. Le moteur 3-D a été amélioré et gère mieux les effets de transparence par rapport à Diablo I. L'interface a été refaite et vous pouvez dire adieu au livre de sorts. Désormais, il y a un nouveau système de compétences. Une trentaine de compétences sont allouées à chaque personnage. A chaque fois que vous gagnez un niveau, vous recevez un point de compétence supplémentaire que vous allouez comme vous le désirez. La différence, c'est que la magie compte désormais comme une compétence, mais de telle sorte que chaque type de magie compte comme une abilité propre. Ainsi, acheter des livres de sorts ne suffira plus pour acquérir un niveau de magie puissant. Attention, certaines compétences resteront réservées à une certaine classe de personnages. Blizzard a toutefois annoncé que ce système risquait de connaître de profonds changements d'ici la sortie du jeu. Le système de combat a subi une modification. Pour attaquer un monstre, plus besoin de cliquer comme un fou, mais faites glisser le curseur de la souris sur une créature et votre personnage l'attaquera automatiquement. Le concept de vitesse a



Gare à l'onde de choc !



Un inventaire toujours aussi détaillé.

été conservé et un guerrier lourdement équipé ira moins vite qu'un archer. Grande innovation : les potions diverses n'agissent plus immédiatement, mais au bout d'un certain temps, ce qui vous oblige à vous montrer plus prudent. Vous pourrez enfin stocker votre surplus d'objets dans des coffres personnels en ville. Les armes antiques, runiques et puissantes seront toujours de la partie. Les classes de personnages sont au nombre de 5 : barbares, amazones, nécromanciens, paladins et sorcières. Tous possèdent des qualités et des défauts particuliers Graphiquement somptueux et disposant de sons et bruitages efficaces, Diablo II est un futur hit que j'attends avec une impatience de plus en plus difficile à contenir.

Seba



Giants

Développeur : Planet Moon Studios Editeur : Interplay Genre : action Sortie prévue : rentrée 2000

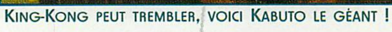
Ça fait déjà quelque temps que les joueurs PC connaissent le nom de Giants, en développement depuis quelques années. Les développeurs de Planet Moon Studios ne sont pas tout à fait des inconnus car ce sont les créateurs du premier MDK, dont l'excellente mais néanmoins difficile séquelle est testée ce mois-ci sur Dreamcast. Dans ce jeu, vous jouez l'une des trois races disponibles. Votre but : annihiler les deux autres races. Les marines Meccaryn disposent d'une technologie futuriste assez développée dans le domaine de l'armement et vous êtes aidés par des unités volantes. Les sirènes (Sea Reapers) contrôlent l'élément marin (quoi de plus normal) et peuvent déclencher des tornades à volonté. Enfin, si vous choisissez de contrôler Citizen Kabuto, l'immense géant solitaire dont la taille est dix fois supérieure à celle de l'habitant le plus grand des clans adverses, vous écraserez vos adversaires d'un simple revers de la main. Dans une trentaine de mondes en 3D, vous aurez des phases d'action dignes de MDK et des séquences de réflexion pour vous reposer entre deux éradications. La musique sera signée par l'illustrissime Mark Snow, compositeur de la célèbre musique de la non moins célèbre série X-Files. Vous aurez bien sûr la possibilité de créer des armes, véhicules et pièges pour traquer vos ennemis. Manipuler le paysage pour créer des obstacles naturels infranchissables pour l'ennemi est une idée excellente. Le mode multijoueur sera évidemment intégré et plusieurs niveaux de difficulté sont prévus. Rien que pour la beauté des sirènes, j'attends beaucoup de ce jeu et je vous invite à en faire autant ! Le problème consiste en la configuration musclée que le jeu risque de nécessiter étant donné la beauté des graphismes. On verra bien.

Seba

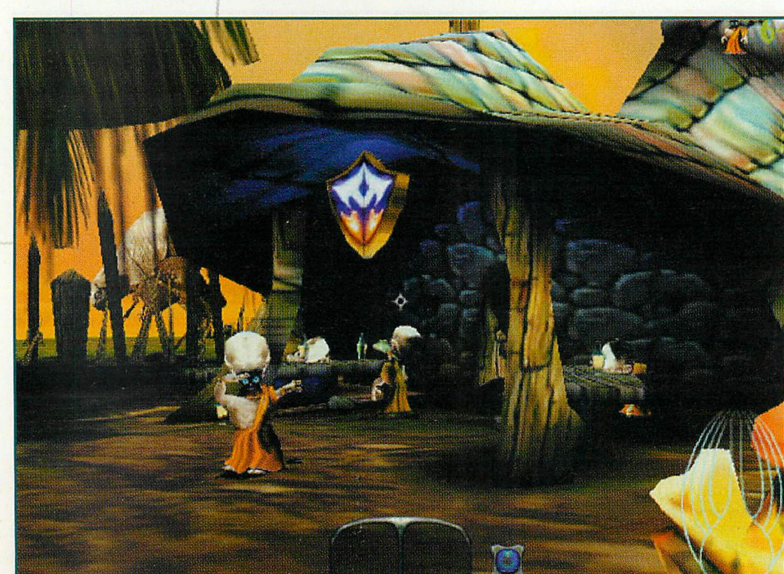


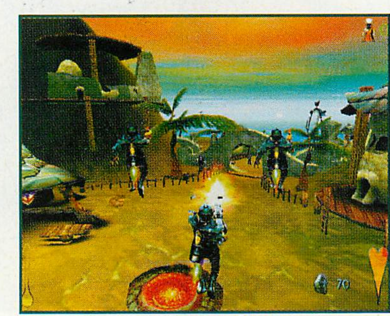





King-Kong peut trembler, voici Kabuto le géant !


Les marines possèdent des armes redoutables.


We come in peace !


Ça ressemble beaucoup à MDK !

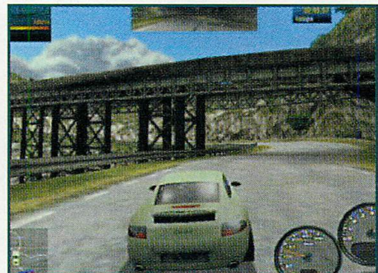
Tests

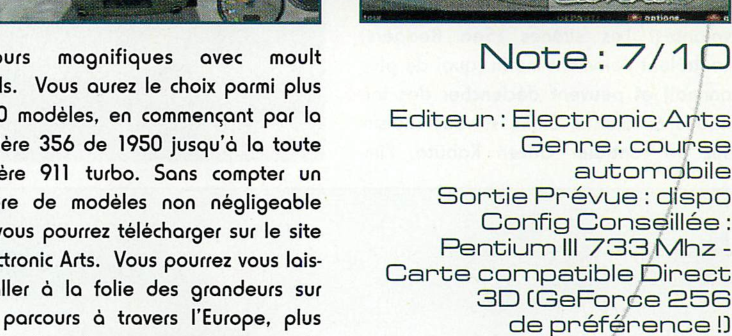
NEED for SPEED Porsche 2000


Les replays sont parfois cruels et révèlent vos écarts de conduite.

Sous couvert d'un nom qui ne fait pas état du véritable jeu que vous allez avoir entre les mains, Porsche Challenge 2000 est en fait Need For Speed 5. On était raisonnablement en droit de s'inquiéter : le précédent épisode ne nous avait pas donné entière satisfaction. Prenant l'optique de ne mettre qu'une seule marque de véhicule, et pas la moindre puisqu'il s'agit de Porsche, cette suite s'annonce osée et bien attirante. Tout d'abord au niveau de la configuration, il faudra donner une importance relative au petit auto collant qui recommande un Pentium de 300 Mhz et une carte accélératrice 3D de 16 Mo. Notre recommandation à nous pencherait pour au minimum un Pentium 3 550 Mhz et une G Force. Car même le 800X600 sur un P3 500 ramait légèrement et ne tournait pas à 25 images par seconde. Les impressions de vitesse n'étaient alors pas du tout au rendez-vous. La modélisation des véhicules est tout simplement exceptionnelle, on s'y croirait. On mégotera légèrement sur la vue avec le volant qui laisse à désirer. Cependant, on se rattrapera avec des parcours magnifiques avec moult détails. Vous aurez le choix parmi plus de 80 modèles, en commençant par la première 356 de 1950 jusqu'à la toute dernière 911 turbo. Sans compter un nombre de modèles non négligeable que vous pourrez télécharger sur le site d'Electronic Arts. Vous pourrez vous laisser aller à la folie des grandeurs sur neuf parcours à travers l'Europe, plus cinq tracés qui regorgent de raccourcis et de routes parallèles. L'ensemble agrémenté d'options en rapport avec l'historique de Porsche dans le mode Carrière, devenez pilote d'essais de la fameuse firme, ou défiez les autres concurrents dans un défi Porsche ou immédiat. On s'inquiète simplement de ne pas avoir eu accès facilement à un mode poursuite, généralement accessible dès le début dans la série des NFS.

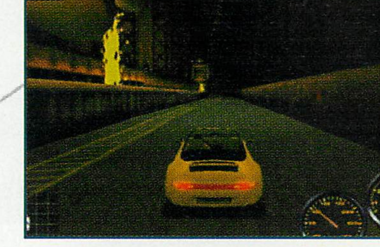
El Tuco

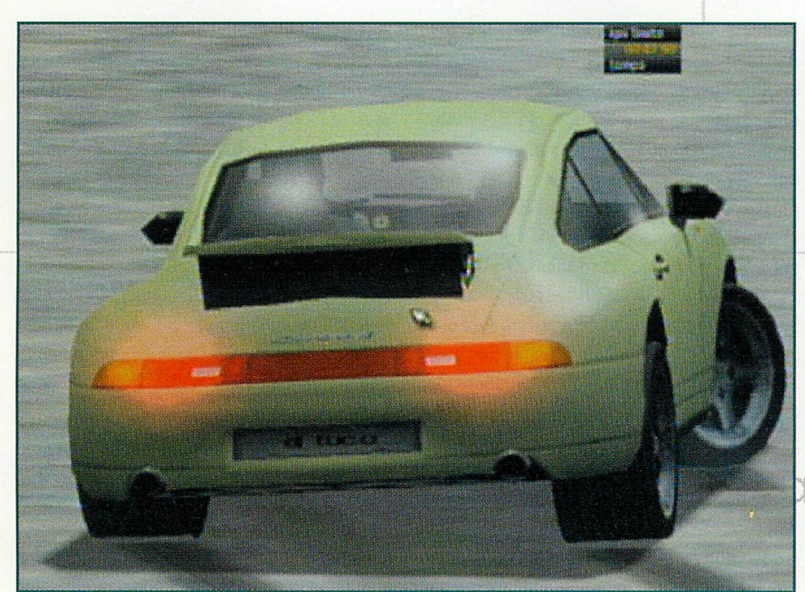




Note : 7/10

Editeur : Electronic Arts
Genre : course automobile
Sortie Prévue : dispo
Config Conseillée : Pentium III 733 Mhz - Carte compatible Direct 3D (GeForce 256 de préférence !)




Les véhicules sont parfaitement modélisés.


Les puristes se réjouiront de la présence de la police dans le mode 'pilote d'usine'.

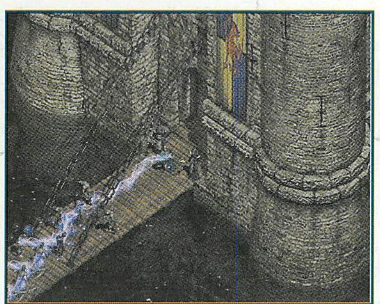
Nox



Ça ressemble à du Ultima Online, ça regorge d'effets spéciaux dignes de Baldur's Gate, mais c'est un sacré pompage de Diablo !

Après la preview du mois dernier, voici le test de Nox comme je vous l'avais promis. Bon, on savait que Nox devait être le concurrent de Diablo II, mais on ne s'attendait tout de même pas à ce que la partie stratégie soit si réduite ! Mais commençons par le commencement. Votre but suprême est de tuer la méchante Hécubah, nécromancière de son état, qui rêve de dominer le monde. Vous devez choisir entre 3 classes de personnages (comme dans Diablo) : guerrier, druide et magicien, chacun correspondant à un scénario et à un niveau de difficulté croissant. Le fait de ne pas pouvoir créer son propre personnage démontre que l'aspect RPG est trop succin pour être pris au sérieux. Tout en 2D, Nox propose des graphismes très réussis. Après cette parenthèse technique, reparlons du jeu. A chaque fois que des monstres vous attaquent, c'est en grand nombre et que ce soit les sorts ou les coups d'épée, ça fuse de tous les côtés ! Le problème de Nox, c'est qu'il n'offre pas vraiment d'innovation (des pièges classiques et des monstres, encore plus) et qu'au combat, il n'y a que 2 ou 3 stratégies viables (surtout pour le magicien dont beaucoup de sorts sont sympathiques, mais pas assez efficaces). De plus : l'action est un peu répétitive : on entre dans une pièce ou dans un secteur, on bastonne, on récupère du matos et on gagne de l'expérience. Bis repetita et caetera... De plus, trop d'actions sont automatisées et donnent l'impression que le jeu vous dirige plus que vous ne le souhaiteriez. Quant au scénario, c'est hyper-basique. Par contre, l'interface est une réussite et les 3 campagnes sont vraiment très longues. De plus, les monstres sont intelligents et ne vous lâchent pas d'une semelle tant qu'ils le peuvent ; excellente chose, excepté qu'il faut vraiment s'approcher pour qu'ils vous remarquent. Il faut donc savoir ce que l'on veut : si l'on recherche un Diablo encore plus bourrin où l'aspect recherche et RPG est beaucoup moins développé, Nox est idéal. Eh oui, ce n'est pas un RPG, mais un pur jeu d'action très sympa qui plus est.

Seba



Note : 7/10

Editeur : Electronics Arts
Concepteur : Westwood
Genre : action
Sortie prévue : dispo.
Config conseillée : Pentium II 266, 64 Mo RAM



Ces statues ne vont-elles pas subitement prendre vie à mon passage ? Ça sent le piège à plein nez...



Un nostalgique de l'époque napoléonienne...

NEO GEO POCKET COULEUR

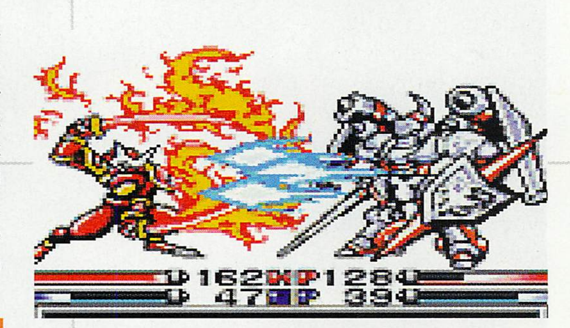
ENFIN DE RETOUR !

Avouez-le, la brave petite Neo Geo Pocket Couleur vous manquait. Eh bien, la voici de retour pour mon plus grand plaisir avec une flopée d'excellents jeux et quelques news des plus alléchantes. Pourtant, SNK a intérêt à continuer sur cette lancée parce qu'avec la sortie à la fin de l'année de la Game Boy Advance...

Coming Soon.

C'était le calme plat pour la portable couleur de SNK ces dernières semaines. Heureusement, le célèbre constructeur et éditeur nippon ne semble pas décidé à laisser un seul pouce de terrain à son rival Nintendo. Au chapitre des nouveautés ce mois-ci, on pourra signaler la prochaine sortie de Shangaï Mini, un jeu d'arcade/réflexion basé sur le principe du majhong. Il pourrait bien constituer une excellente initiation pour les joueurs européens et américains. Pour les fanatiques de RPG, SNK a prévu de sortir cette année la suite du sympathique Bio Motor Unitron. On ne dispose pour l'instant d'aucune information, mais avec Neo Alex (j'aime bien parler de moi à la troisième personne), vous ne tarderez pas à en connaître toutes les qualités. Enfin, comment ne pas vous parler du prochain gros titre de SNK, un jeu musical qui pourrait bien faire du bruit dans les prochains mois. Je ne peux vous présenter que la jaquette préparatoire de ce Cool Cool Toon, mais je sens que l'on ne va pas s'embêter. Voilà, il ne me reste plus qu'à vous présenter la liste des prochains jeux Neo Geo Pocket Couleur confirmés par SNK :

1- Legends of Ogre Battle Gaiden
2- Gekaki Puzzle
3- Memories off Pure
4- Ganbare Neopoke-Kun
5- King of Fighters Adventure
6- Neo Baccarat
7- Megaman Battle & Fighters
8- Cool Cool Toon
9- Dynamite Slugger
10- Nigeronpa

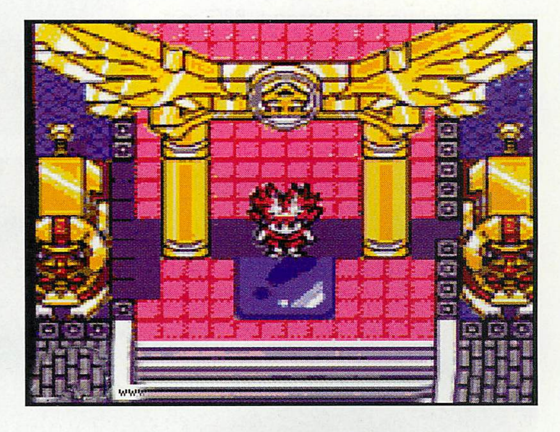




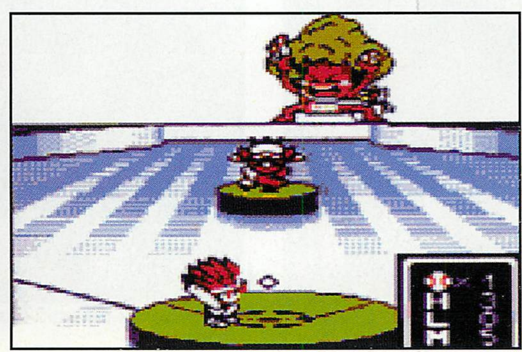


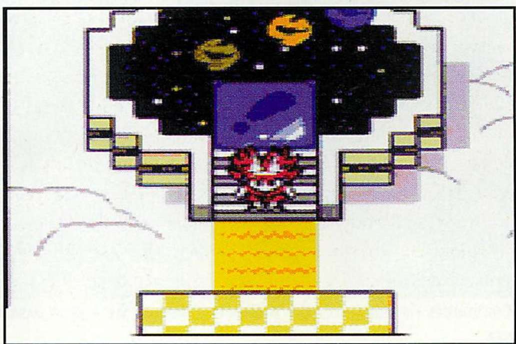
BIKKURIMAN 2000

Avec un nom comme celui-là, on peut légitimement se demander si on est pas en face d'un poisson d'avril des plus douteux. Et bien non ! En fait, Bikkuruman 2000 est un jeu d'aventure au concept particulièrement amusant. On déplace un petit personnage sympathique (certainement inspiré par le Sangoku de Dragon Ball au vu de sa coiffure !) dans des décors un brin mythologiques avec une vue à la Zelda Game Boy. Ce petit personnage devra se rendre dans différents lieux pour participer à de nombreux mini-jeux (golf, base-ball...). Il faudra d'ailleurs enchaîner ces derniers pour pouvoir mettre la main sur 80 items cachés. Bon, maintenant, c'est dur d'imaginer qu'un jour ce jeu puisse débarquer dans notre bon pays, mais qui sait... Une chose est sûre, les graphismes sont plutôt bons et le personnage, tout droit sorti d'un dessin animé japonais, est assez charismatique. Comptez sur moi pour vous préparer un test aux petits oignons dès que cette perle aura daigné sortir.



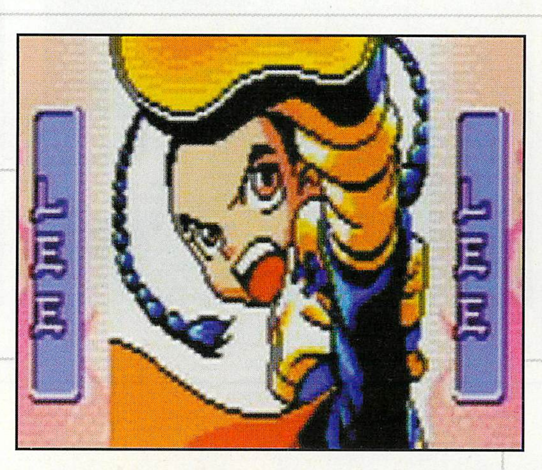


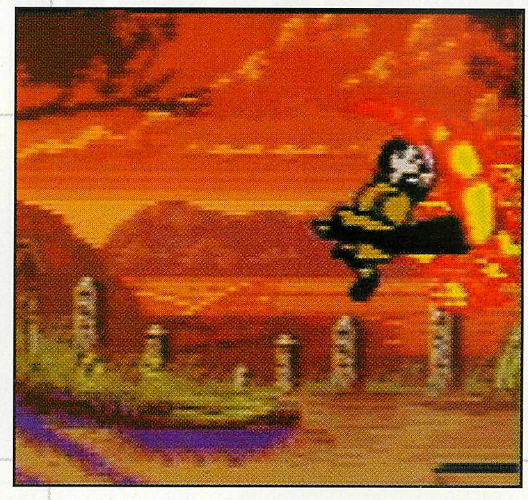


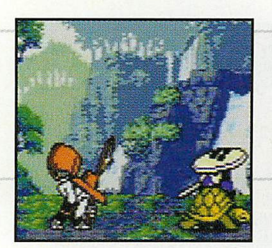


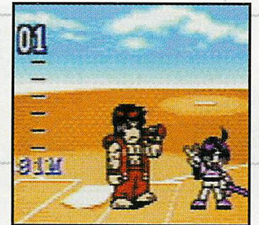
THE LAST BLADE

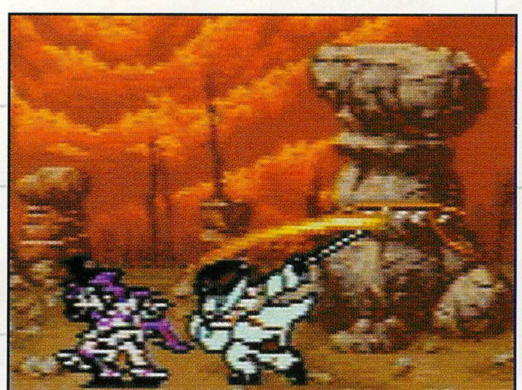
Une Neo Geo Pocket Couleur sans un nouveau jeu de baston, c'est un peu comme un Tuco sans son Seba ou un Laurel sans son Hardy, ce n'est même pas envisageable. Enfin, tout ça pour vous signaler que le développement de Last Blade progresse à vitesse grand V. On sait pour l'instant que le jeu comportera 14 personnages. Au départ, vous n'en contrôlerez que 9 avec un étrange scénario en toile de fond. Après l'avoir terminé avec ces personnages, cinq nouveaux feront leur apparition avec un second scénario qu'il faudra compléter pour espérer obtenir 2 mini-jeux des plus sympathiques (dont un basé sur du base-ball). Bien entendu, les coups spéciaux sont nombreux et il sera possible d'effectuer des contres et des combos. Vous disposerez de trois modes de jeu principaux : le mode solo (décliné en mode Story, mode Survival, mode Time Attack et mode Training), le mode Vs. (qui nécessitera deux cartouches, deux NGPC et un câble-link) et le mode Galerie. On attend avec impatience la sortie de cette future bombe.

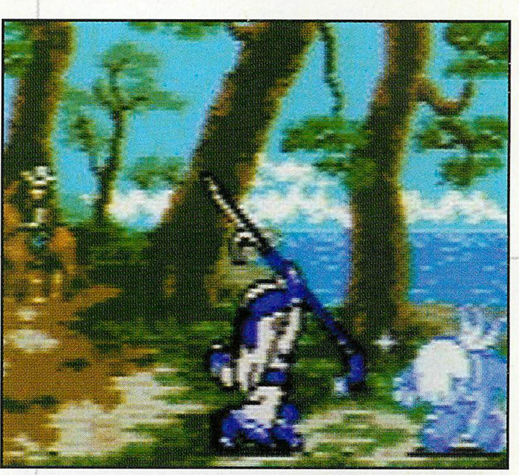




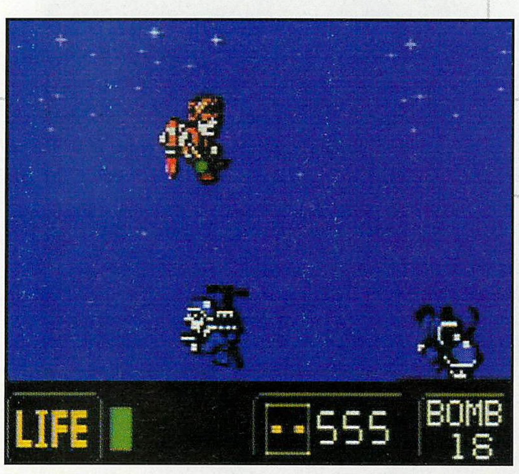




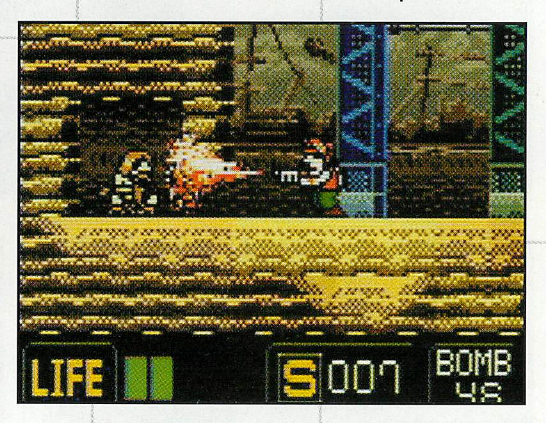




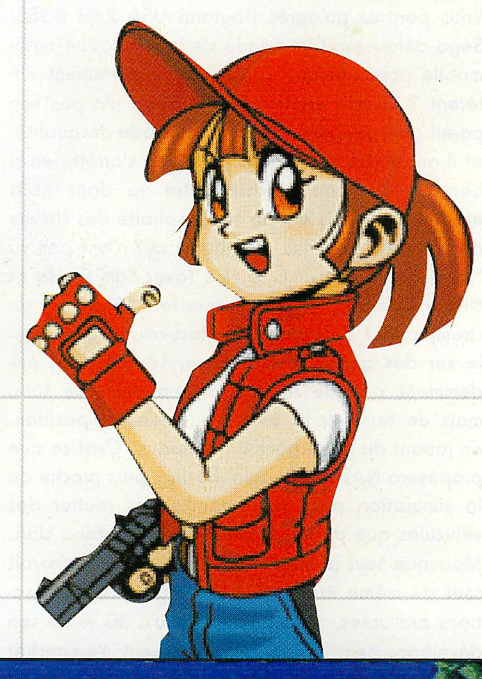
METAL SLUG 2nd MISSION

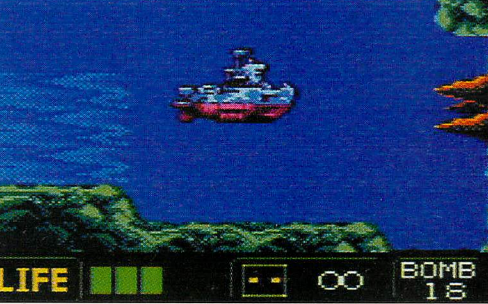


Ce fantastique jeu de commando avait connu un grand succès, tant en arcade que sur Neo Geo. Un épisode inédit était sorti il y a quelques mois sur Neo Geo Pocket Couleur. Aujourd'hui, SNK nous gratifie d'une suite qui s'annonce démentielle. D'abord, vous aurez le choix entre deux personnages, un homme et une femme (eh oui, même les Japonais commencent à songer à l'égalité des sexes !). Ils pourront utiliser plusieurs armes, et même conduire un tank (l'idéal pour éliminer un maximum de soldats de l'odieux Commandant Makuba). Il vous faudra un maximum de sang froid pour venir à bout des 38 niveaux de jeu, d'autant qu'il vous faudra en profiter pour libérer une centaine de malheureux prisonniers. Il sera évidemment possible de jouer à deux via le câble-link récemment mis en vente. Enfin, sachez qu'en plus du mode Story, vous pourrez aussi pratiquer un Time Attack au challenge particulièrement relevé. Comme vous pouvez le constater, tout cela promet de nombreuses heures de jeu. Il ne reste plus qu'à attendre patiemment la sortie de cette bombe (avant l'été au Japon).

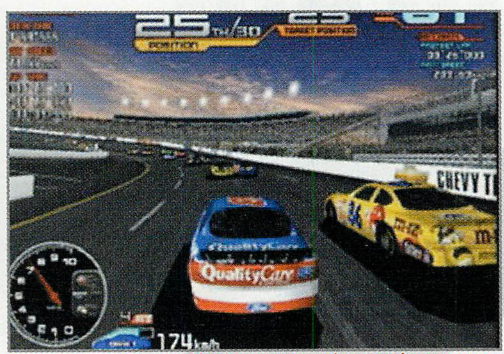






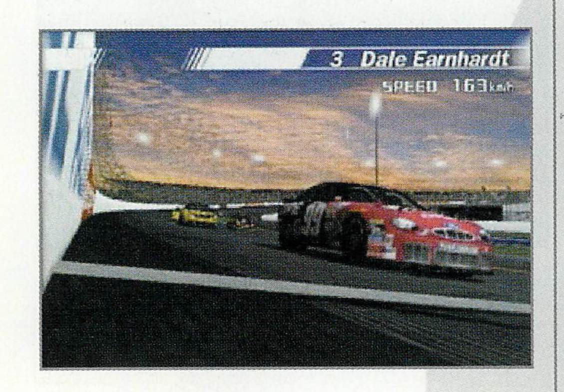



Une fois de plus, la vue intérieure devrait procurer les meilleures sensations.


Bien que sobres, les décors laissent présager d'une certaine qualité graphique.


Comme dirait El Tuco : "Là, je bourre comme une bête !"

NASCAR Rubbin' Racing





Vous pensiez qu'après Daytona USA 2 et F-355, Sega délaisserait le monde de la simulation automobile pour quelque chose de complètement différent ? Quelle erreur ! Maître Sega n'a pas son pareil pour proposer des jeux d'arcade de qualité, et il aurait été surprenant de le voir s'arrêter en si bon chemin. Son prochain titre va donc nous emmener une fois encore sur l'asphalte des circuits de NASCAR. Pour les néophytes qui n'ont pas vu "Jours de Tonnerre" à la télé (avec Tom Cruise et Nicole Kidman), rappelons que le NASCAR est un championnat de courses de stock-car qui se déroule sur des anneaux de vitesse. Le but n'est évidemment pas de froisser un maximum de tôle, mais de terminer la course en première position, en jouant du pare-chocs si nécessaire. C'est ce que proposera NASCAR Rubbin' Racing, plus proche de la simulation dans le comportement routier des véhicules que du jeu d'arcade à la Daytona USA. Mais que tout le monde se rassure, le fun devrait tout de même être très présent grâce aux sensations procurées. Le jeu n'en est qu'à 30 % de son développement et déjà, on ne peut s'empêcher d'être impressionné par la qualité globale du titre. Les véhicules sont très bien modélisés et même si les décors ne foisonnent pas de détails, ils demeurent suffisamment travaillés pour convaincre. Le point fort du jeu devrait provenir de l'aspect simulation qui n'est pas sans rappeler celui de F-355. Les pros du volant y trouveront donc autant leur compte que les fans de vitesse et de carambolages. Avec un peu de chance, peut-être aurons-nous droit à une conversion Dreamcast dans quelques mois... Mais attendons sagement que ce titre sorte en arcade dans un premier temps et savourons, d' ores et déjà ces quelques images alléchantes d'un futur hit.





Vincent

Concepteur : SEGA
Machine : NC

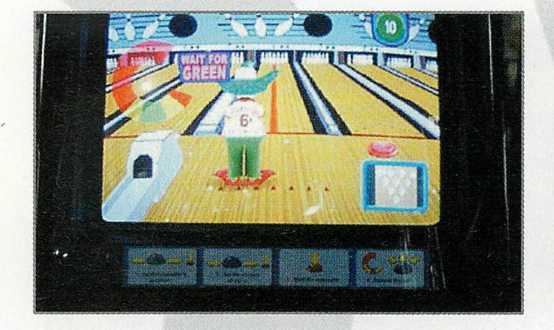
ASI 2000

Si les Japonais ont eu droit à leur TGS de printemps, nos amis Américains n'ont pas trop à se plaindre puisqu'ils ont été récompensés en ce début d'année 2000 par l'Amusement Showcase International (ASI) qui s'est déroulé au Las Vegas Convention Center. Ce salon, entièrement dédié aux jeux d'arcade, était l'occasion de découvrir les quelques nouveautés qui seront bientôt disponibles dans les meilleures salles de jeu mondiales. En voici le résumé en textes et en images...

Konami

Simpsons Bowling

Quand la famille Simpsons se met au bowling, cela donne un jeu d'arcade qui s'adresse à toute la famille. On peut y incarner la plupart des personnages du dessin animé (Homer, Bart, Krusty, etc.). Mais ne vous y trompez pas, en dépit de ses graphismes "rigolos", Simpsons Bowling est un vrai jeu de bowling virtuel. Et cela risque donc d'être bien insuffisant pour attirer le commun des joueurs. Entre une vraie partie de bowling et un jeu vidéo à la jouabilité imprécise, le choix est vite fait.



Enforcer

Ah, enfin un titre qui se joue avec un flingue ! Ici point de graphismes ultra léchés ou d'action à tout-va, mais simplement des séances de tir qui mettront vos réflexes et votre précision à rude épreuve. La borne se distingue des habituels jeux de tir par une grande profondeur, ce qui la réservera aux plus grandes salles d'arcade. Le maître mot d'Enforcer est : réalisme. La sensation de tirer avec une arme à feu est bluffante, jusque dans le recul du pistolet.



Punchmania
Fist of the North Star

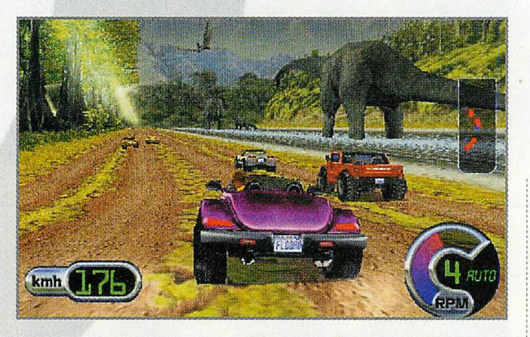
Ken le Survivant, vous connaissez ? Notre Seba est très friand des séries de japanim' et quand il a vu Punchmania, il n'a pas pu s'empêcher de crier : "Waouw, un jeu avec Ken le Survivant ! Yahouuuu !" Le pauvre s'emporte un peu facilement et quand on sait qu'il n'est ici question que de filer de gros coups de poings dans une borne spécialement équipée, il n'y pas de quoi s'énerver, non ? Une chose est sûre, c'est vraiment défoulant. C'est d'ailleurs une excellente idée pour remplacer les traditionnels punching-balls avec lesquels on s'ennuie ferme.



Midway

Cruis n' Exotica

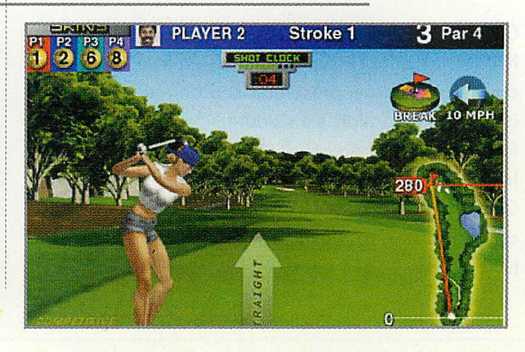
Midway persévère dans la course d'arcade puisque ce Cruis'n Exotica se veut la suite des Cruis'n USA et Cruis'n World déjà sorti dans les salles d'arcade. Si en apparence il n'a pas l'air de valoir mieux que les titres précédents, cette nouvelle tentative de l'éditeur américain de proposer un jeu accrocheur n'a de véritable intérêt que pour les nouvelles possibilités offertes, à savoir : 720°, sauts incroyables et wheelings. Pour le reste, pas de surprise : on retrouve la maniabilité habituelle et les circuits délirants chers à Midway. Bref, on prend les mêmes et on recommence !



MPH 133 — 4 AUTO

Skins Game

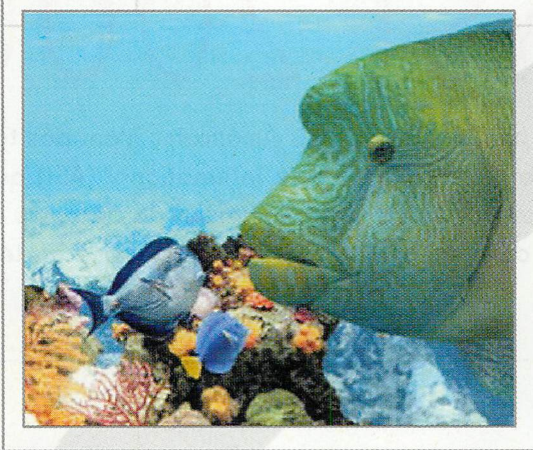
Les images parlent d'elles-mêmes. Il s'agit ici d'un jeu de golf qui se distingue par la présence de beaux modèles 3D féminins et d'effets spéciaux "arcades" (éclairs, etc.). Cela permettra peut-être de réconcilier les vrais fans de 18 trous avec le monde de l'arcade. Mais jugez plutôt sur les quelques images présentées...



Sega

Sega Marine Fishing

Il s'agit bel et bien de la suite du Sega Bass Fishing sorti en arcade et sur Dreamcast il y a plusieurs mois. Au menu de ce nouvel épisode de pêche, de nouveaux décors, d'autres poissons, et surtout, une difficulté apparemment accrue. Avis aux pêcheurs du dimanche !





Fish Life

Il ne s'agit pas vraiment d'un jeu d'arcade puisque nous avons affaire à un aquarium virtuel dont on peut paramétrer divers éléments (fond, type de poissons...). Mais comme Fish Life était présenté au salon, c'était l'occasion rêvée de vous en reparler un peu. Le principe est des plus simples, on se créé son aquarium de rêve et on s'occupe de nos petits nageurs en leur donnant à manger. Tout se fait par simple contact sur l'écran. C'est assez joli et les bars et restaurants devraient rapidement s'en équiper. Ca risque d'être un peu cher à l'achat, mais voyez le bon côté des choses : il n'y a pas d'eau à changer et les poissons ne meurent jamais, même si vous partez en vacances !

Namco



Football Power

Ceux qui n'auraient pas été convaincus par World Kicks, auront certainement encore plus de mal à être séduits par Football Power, un nouveau titre de foot développé par les Espagnols de Galeco (Radikal Bikers, Rolling Extreme) et édité par Namco. L'interface du jeu y est en effet similaire (il faut shooter dans un ballon situé au pied de la borne), mais ici, on y joue seul. Question fun, il faudra donc repasser !



Capcom

Dimahoo

Outre son excellent Marvel Vs. Capcom 2 tournant sur NAOMI et adapté sur Dreamcast (voir le test import de Seba), Capcom présentait son dernier shoot-them-up. Comme il fallait s'en douter, l'éditeur nippon ne fait pas dans l'originalité. Dimahoo est un jeu dans la pure lignée des Raiden, comme l'étaient déjà GigaWing ou Gunbird 2. Les fans de shoot en 2D comme notre Neo Alex l'apprécieront cependant à sa juste valeur.





CINE/TV

Battlefield Earth



Oh, voilà un film qui va faire plaisir à notre ami Tuco (il adore John Travolta et la Scientologie !). Cela faisait longtemps que Travolta voulait adapter pour le grand écran le roman de L. Ron Hubbard (fondateur de l'Eglise de Scientologie). Attention, ne pensez pas que ce film de science-fiction cherche principalement à faire passer des idées religieuses, ce serait faux. L'ambition de l'acteur était avant tout de proposer au public américain un grand film dans la lignée du premier Star Wars. Dans Battlefield Earth, Travolta joue le rôle de Terl le Psychlo. Lui et ses compatriotes extra-terrestres ont conquis la Terre et poussé l'humanité au bord de l'extinction. Le look de ces extra-terrestres s'avère d'ailleurs des plus surprenant (ce sont des géants avec une coupe de cheveux rasta !). Le succès pourrait bien être au rendez-vous, d'autant qu'une suite est déjà annoncée. Les effets spéciaux semblent à la hauteur et il ne nous reste plus qu'à attendre la sortie en salles pour savoir s'il y a lieu de craindre que les idées de l'Eglise de Scientologie soient véhiculées par le scénario.



Les gros budgets reviennent en force au cinéma avec un maximum de science-fiction. Entre Final Destination, TITAN A.E, Battlefield Earth et Mission to Mars, l'an 2000 risque de vous coûter vos dernières économies. Pourtant, l'événement se situe ce mois-ci sur les écrans télévisés américains avec la nouvelle série de Sam Raimi, Jack of All Trades. Ce sitcom permettra aux fans de fantastique de retrouver avec le diabolique Bruce Campbell. Dans les projets que l'on a hâte de voir débarquer en France, on trouve aussi le dernier film de Ridley Scott, Gladiator, et Gone in Sixty Seconds, un thriller motorisé qui risque de faire très mal avec une incroyable poursuite à renvoyer Bullit aux oubliettes. En revanche, on attend toujours que les chaînes de télévision françaises daignent nous proposer des bijoux comme The Others ou Lexx. Il y a vraiment des jours où on aimerait être américain (enfin, pas à plein temps !). Allez, bonne lecture, et au mois prochain !

Neo Alex

JACK OF ALL TRADES



Entre Sam Raimi et Bruce Campbell, il existe une réelle complicité et une amitié indéfectible. Après les trois volets délirants de Evil Dead (n'oubliez pas d'aller jeter un petit coup d'oeil dans les news pour en savoir plus sur le jeu), nos deux compères s'étaient retrouvés dans la série télévisée Hercules : The Legendary Journeys où Campbell interprétait Autolycus, le Roi des voleurs. Un personnage qui fit d'ailleurs quelques apparitions remarquées dans la série Xena : Warrior Princess. Après l'arrêt de Hercules, il paraissait peu probable que Raimi et Campbell cessent toute collaboration. Aujourd'hui, ils reviennent avec un produit vraiment novateur, une série dont le héros Jack Stiles endosse une tenue de justicier à la Zorro pour défendre les opprimés. La comparaison avec le justicier de Disney s'arrête d'ailleurs ici puisque les aventures de The Dragoon (c'est le nom du héros) sont un mélange d'exotisme, d'action et d'humour satirique (dans le genre, la rencontre du Dragoon et de Napoléon est véritablement mémorable. A signaler que Jack Stiles travaille pour le gouvernement américain du Président Jefferson et qu'il aura une charmante compagne en la personne de la sublime Angela Dotchin (un agent secret au service de la couronne d'Angleterre). Voilà qui promet de bons moments de détente, d'autant que le format 22x30 mn est assez inhabituel pour ce type de série.

Acteurs : Bruce Campbell, Angela Dotchin, Stuart Devine, Stephen Papps
Durée des épisodes : environ 30 mn
Diffusion : pour l'instant limitée aux Etats-Unis (pourtant, on peut espérer la voir débarquer en France sur une chaîne comme TF1 dans le courant de l'année)

Stargate SG-1



Je ne résiste pas à l'envie de vous reparler de cette excellente série qu'est Stargate SG-1. Alors que les nombreux fans français attendent le bon vouloir des dirigeants de M6 pour enfin avoir la chance de contempler les 22 épisodes de la troisième saison, toute l'équipe de production prépare activement la quatrième saison. Sachez que cette troisième a connu aux Etats-Unis un certain succès avec des épisodes d'une grande qualité s'inspirant intelligemment de classiques comme Body Snatchers ou Star Trek. Tous les personnages de la série connaîtront d'ailleurs une évolution notable dans leur comportement. De quoi saliver un peu avant une diffusion prochaine sur la petite chaîne qui monte.

The Others



Toujours dans mon souci d'être le plus complet possible pour les séries télévisées qui méritent le détour, je n'ai pas pu m'empêcher de vous montrer une photo de l'équipe complète des héros de la série fantastique The Others. Ses explorateurs psychiques se spécialisent dans les affaires les plus étranges, ce qui explique l'atmosphère glauque de la série. Il ne serait pas malvenu qu'une chaîne française décide d'acquérir les droits de The Others, surtout à une période où la popularité de X-Files connaît un net fléchissement.

Gladiator



Le nouveau film de Ridley Scott n'en finit plus de faire parler de lui. La dernière bande-annonce disponible sur le Net a d'ailleurs connu un vif succès. L'histoire de ce péplum moderne se situe en l'an 180 après Jésus-Christ et raconte l'histoire d'un général romain déchu devenu gladiateur, qui ne rêve dès lors que de survivre dans l'arène pour avoir l'occasion de tuer l'Empereur. L'occasion de voir s'affronter deux magnifiques acteurs, Russell Crowe et Joaquin Phoenix. On retrouvera aussi dans le casting des artistes comme Connie Nielsen, Derek Jacobi, Richard Harris et Oliver Reed, dans son dernier rôle (l'acteur étant décédé durant le tournage). Vivement la sortie française !

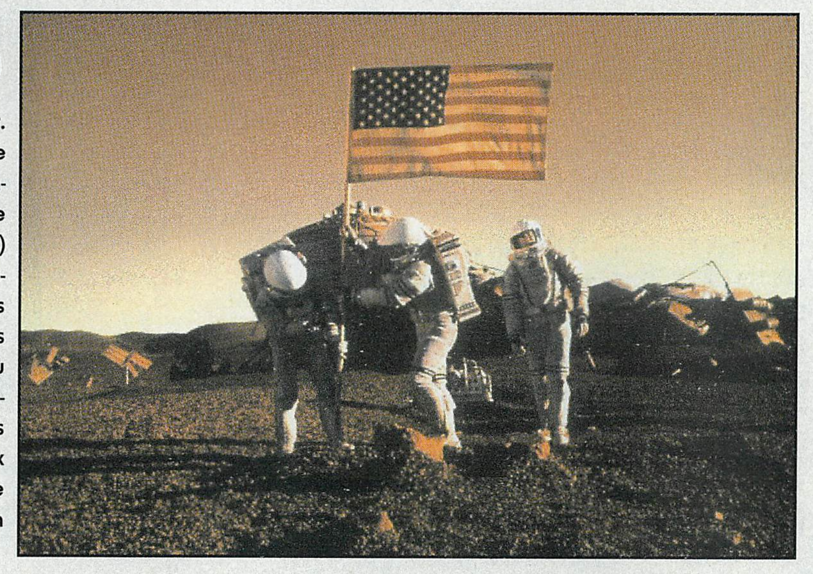
Gone in Sixty Seconds

Nicholas Cage revient à cent à l'heure dans un film qui devrait connaître aux Etats-Unis un démarrage sur les chapeaux de roues grâce à la présence remarquée (et remarquable) de la ravissante Angelina Jolie. Produit par Touchstone Pictures, Gone in Sixty Seconds décrit la folle aventure de Randall "Memphis" Raines (interprété par Nicholas Cage), un voleur de voitures légendaire qui s'était rangé des voitures. Malheureusement, il devra reprendre le volant pour sauver son petit frère tombé aux mains d'une bande de gangsters. Ces derniers lui demanderont de réaliser le "coup du siècle". Aux côtés de Cage, on retrouvera avec plaisir le toujours impeccable Robert Duvall.

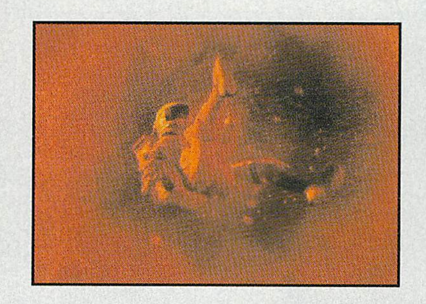


MISSION TO MARS

Ne commencez pas à confondre ce film avec le fameux Red Planet de la Warner. Ici, le réalisateur de The Untouchables et Carlito's Way a décidé de plonger une équipe d'astronautes en plein mystère spatial aux abords de la fameuse planète rouge. On appréciera de retrouver Gary Sinise (la mini-série Le Fléau et le Snake Eyes du même De Palma) et Jerry O'Connell (le héros de la série Sliders) dans le casting de cette méga-production Disney. Pourtant, si les bandes-annonces promettaient du grand spectacle, il semble que nos amis Américains n'aient pas vraiment apprécié le film (surtout les critiques). Tant mieux, cela nous donne une raison de plus pour nous intéresser à cette odyssée cosmique où métaphysique et réalisme semblent se partager la vedette. Avec un budget initial de 75 millions de dollars, on peut légitimement penser que Mission to Mars saura trouver son public en Europe, surtout si le film lorgne plus sur le fabuleux 2001 de Kubrick que sur le sympathique Apollo 13 de Ron Howard. Il ne reste plus à cette production qu'à trouver un distributeur français pour contenter un public toujours aussi friand de science-fiction.

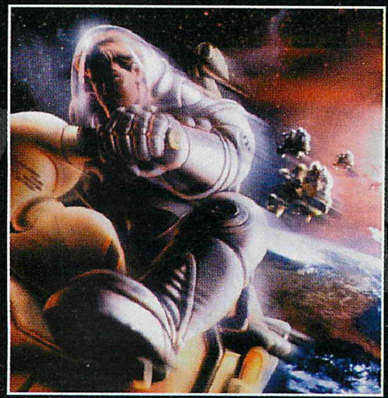


Réalisateur : Brian de Palma
Acteurs : Tim Robbins, Gary Sinise, Connie Nielsen, Jerry O'Connell, Don Cheadle
Scénario : John & Jim Thomas, Graham Yost et Ted Tally
Musique : Ennio Morricone
Sortie prévue : dans les salles américaines depuis le 10 mars (fin d'année pour la France)





Titan A.E



Produit par la 20th Century Fox, ce dessin animé mélangeant allègrement dessins traditionnels et images de synthèse devrait être diffusé cet été. TITAN A.E se situe en 3028, à une époque où la Terre vient d'être détruite par une race extra-terrestre appelée Drej. L'espoir pourrait renaître pour les rares survivants humains d'un jeune garçon, Cale. Il possède une carte léguée par son père, une carte qui pourrait lui permettre de retrouver un gigantesque vaisseau spatial, le Titan. Si les images sont encore assez rares, on connaît en revanche une bonne partie du casting des doubleurs, un casting trois étoiles avec des acteurs comme Matt Damon, Bill Pullman, Drew Barrymore et John Leguizamo.

Final Destination



Alex Browning est un jeune étudiant américain qui décide d'entrer dans une grande école parisienne. Lors de son voyage vers la France, il est victime d'une forte prémonition... Final Destination est un film fantastique produit par New Line et dont l'histoire des plus étranges est née de l'imagination fertile des scénaristes Glen Morgan et James Wong (X-Files, Space : Above & Beyond). Au delà des effets spéciaux, Final Destination est avant tout bourré de références (du nom du héros au surnom d'un autre personnage). Un film des plus prometteurs dont j'attends la sortie avec une grande impatience.

- zone 2 -

Le Projet Blair Witch

Editeur : Film Office
Genre : angoisse



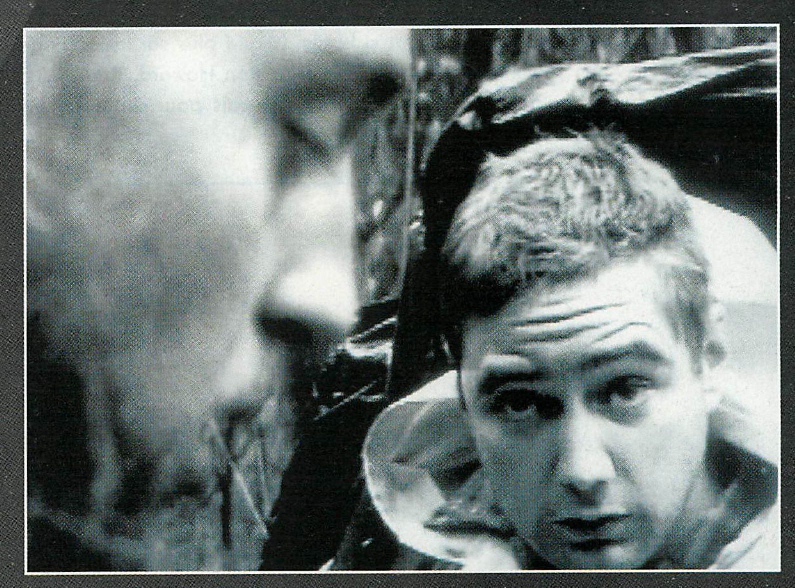
Scénario

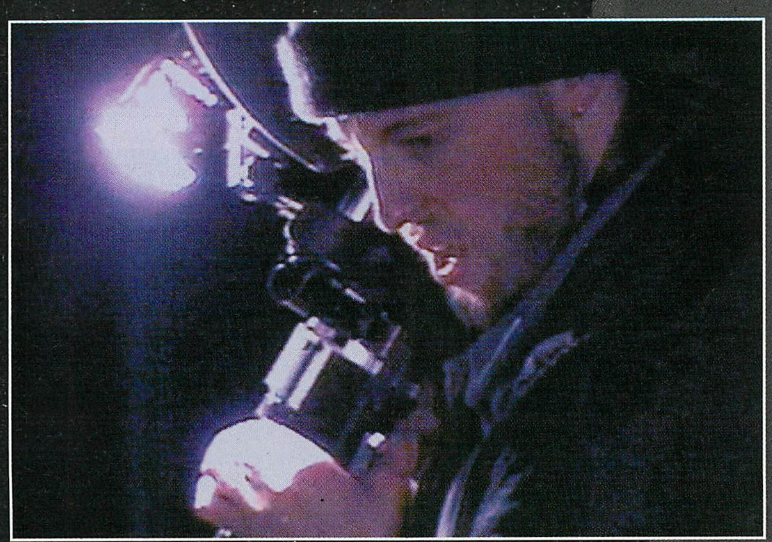
En octobre 1994, trois étudiants en cinéma disparaissent dans une forêt du Maryland au cours d'un reportage sur la sorcellerie. Un an plus tard, on a retrouvé leur film. Aujourd'hui vous l'avez entre les mains.

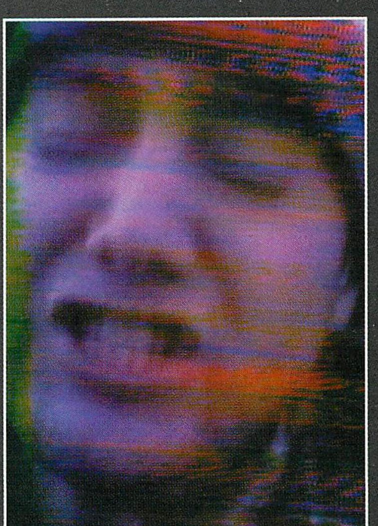
Avis

Au moment de la sortie du premier Scream et autre Souviens-toi l'été dernier, on assistait à un renouveau du genre qui suscita un réel intérêt de la part du public. Il se prenait à découvrir ce type de productions absentes des écrans depuis assez longtemps. Mais force était de constater que ces films n'atteignaient pas le niveau de classiques devenus cultes comme Shining ou l'Exorciste. On croyait la chose entendue, la relève ce n'était pas pour aujourd'hui. C'était sans compter sur deux jeunes réalisateurs de talent Daniel Myrick et Eduardo Sanchez qui, en réalisant le Projet Blair Witch pour un budget minimal, ont tout bonnement révolutionné l'industrie du cinéma d'horreur. Ce long-métrage a décroché la palme du film le plus rentable depuis que le septième art existe. Petite perle d'originalité et de terreur, le scénario repose sur un principe simple mais innovateur. Le spectateur doit sans arrêt se demander si ce qu'il voit à l'écran est vrai et réaliste. On regarde le film comme s'il s'agissait d'un documentaire et rien qu'en lisant l'accroche, on est plongé dans le vif du sujet. Les comédiens font preuve d'un indéniable talent et sont littéralement transcendés par les évènements, comme s'ils les vivaient réellement. La peur se lit dans leur regard et les réalisateurs ont contribué pendant le tournage à entretenir cette angoisse. Tant et si bien que la terreur qui transpire sur le visage des comédiens devient palpable à l'écran. Le Projet Blair Witch est devenu la référence de tout une génération qui ne s'était pas faite aussi peur depuis très longtemps. Le support DVD propose de nombreux suppléments qui décuplent l'intérêt de ce qui est en passe de devenir un véritable mythe. Ils lèvent quelques zones d'ombre qui persistaient après la projection tout en amenant d'autres interrogations. Une suite est en préparation et nos deux compères ne la réaliseront pas. Espérons seulement qu'ils ne laisseront pas dénaturer ce petit bijou d'ingéniosité et d'originalité qui a démontré que l'on pouvait innover dans un genre largement débattu.









Vidéo : widescreen 1.66 :1
Langues : anglais et français en dolby surround 2.0
Sous-titres : français
Suppléments : La malédiction de la sorcières en VOST, commentaire audio, bandes annonces, notes de production, filmographies et liens Internet

Son : 3/5
Image : 3/5

- zone 1 -

The Abyss

Editeur : Twentieth Century Fox
Genre : fantastique



Scénario

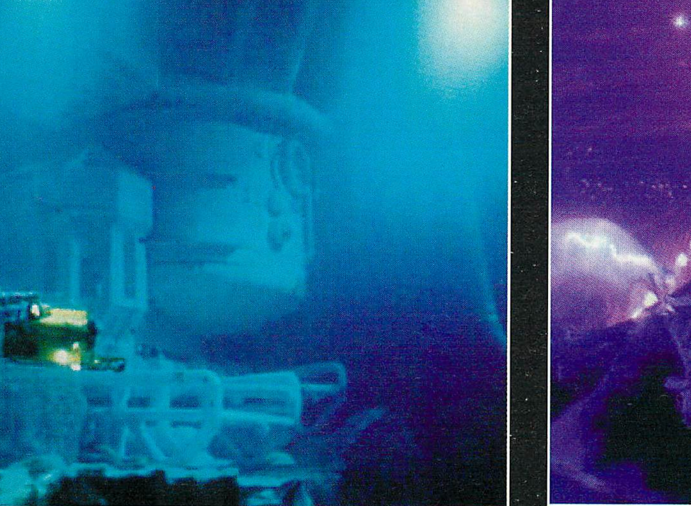
Un équipage chargé de forages en mer est réquisitionné par l'armée américaine afin de participer au sauvetage d'un sous-marin nucléaire. Celui-ci a coulé à pic pour des raisons mystérieuses et repose au bord d'une fosse extrêmement profonde. Assistés d'un commando de Navy Seals, les hommes



vont être confrontés à des situations peu ordinaires.

Avis

Décidément, James Cameron ne s'est pas intéressé aux fonds marins uniquement pour réaliser le Titanic. Il avait déjà fait une première approche de la grande bleue avec Piranha qu'il confirmait quelques années après avec The Abyss, véritable aventure humaine sous la mer. Le film débute comme un redoutable thriller pour rapidement prendre une teneur fantastique. Les moyens utilisés pour le film sont considérables : afin de simuler les grands fonds, la production décide de tourner à l'intérieur d'un réservoir de centrale nucléaire recouvert de petites billes de polystyrène pour qu'aucun rayon du soleil ne traverse. Des casques permettant de respirer et de communiquer sous l'eau ont été mis au point pour l'occasion. En termes d'effets spéciaux, l'innovation n'était pas en reste puisqu'on utilisait pour la première fois une créature entièrement créée en images de synthèse, élément précurseur d'un





procédé aujourd'hui courant. L'ensemble n'aurait pas été parfait si le casting n'avait été à la mesure de l'ambition de The Abyss. Ed Harris, Mary Elizabeth Mastrantonio et Michael Bay n'ont pas déçu, bien au contraire. Le tout orchestré de main de maître par un Cameron très en forme, en décalage avec les trois quarts du film, l'ensemble demeure très impressionnant. Le DVD Special Edition a le mérite de proposer un florilège de suppléments proprement hallucinants, une mine d'or pour les cinéastes en herbe et les accros du réalisateur. The Abyss était déjà un film culte et cette édition



son long-métrage est un petit bijou dans l'univers cinématographique contemporain. Même si les plus critiques reprochent une fin quelque peu spéciale renforce un peu plus notre conviction.



Vidéo : widescreen 2.35 : 1
Langues : anglais en 5.1
Sous-titres : anglais et espagnol
Suppléments : 28 minutes de scènes en plus, la bande-annonce originale, commentaires pour chacune des deux versions du film et un livret collector de 12 pages. Disc 2, 60 minutes de documentaires sur le tournage, le screenplay complet de Cameron, Option multiangle pour le Pseudopod, 3 jeux DVD, un large extrait du story board et du concept original du film.
Son : 4/5
Image : 4/5

DANS LE PROCHAIN NUMÉRO...

On s'est vraiment donné du mal pour que vous soyez satisfaits du magazine que vous avez entre les mains. Des tests très complets et des rubriques plus fournies que jamais. Alors vous vous dites : « Que vont-ils bien pouvoir faire pour que le prochain numéro soit de la même facture ? ». Eh bien lisez plutôt.



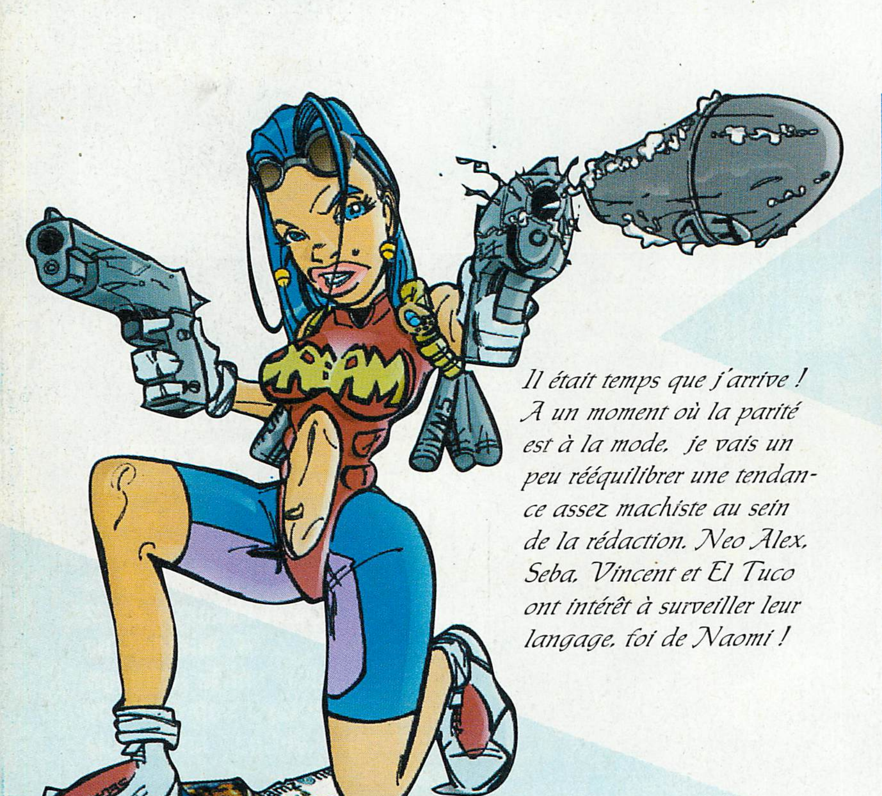
Star Wars Racer

Après avoir fait vrombir les autres supports avec plus ou moins de succès, il était temps que Star Wars Racer vienne nous titiller sur Dreamcast. Préparez-vous à un test qui va décoiffer car il s'annonce comme un titre exceptionnel.



Street Fighter Alpha 3

Imaginez seulement le calvaire qui est le nôtre au sein de la rédaction. En effet, il faut que vous sachiez qu'à chaque fois qu'un Sreet Fighter sort (tous supports confondus on ne doit pas être loin des quinze), Seba y va de son cri de joie dans mon oreille gauche. Il était difficile pour nous de ne pas savoir qu'un nouvel opus serait testé le mois prochain.



Il était temps que j'arrive ! A un moment où la parité est à la mode, je vais un peu rééquilibrer une tendance assez machiste au sein de la rédaction. Neo Alex, Seba, Vincent et El Tuco ont intérêt à surveiller leur langage, foi de Naomi !



Power Stone 2

La suite du fameux Power Stone s'annonce comme une version améliorée dans toutes ses options, avec de nouvelles armes, des tableaux proprement hallucinants et des persos originaux qui agrémenteront le titre. La Quête des pierres magiques n'a pas fini de faire parler d'elle.

Le numéro 13 de Dreamzone sera dans les kiosques le mi-mai.